



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR PKN MATERI KEPUTUSAN BERSAMA SISWA
KELAS V DI SEKOLAH PADA SDN 101870 DESA SENA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*

Oleh:

MUHAMMAD NORAZMI
NIM 36.15.4.143

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

ABSTRAK



Nama : Muhammad Norazmi
NIM : 36.15.4.143
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing I : Dr. Usiono, MA
Pembimbing II : Ramadan Lubis, S.Ag, M.Ag
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V di Sekolah Pada SD Negeri 101870 Desa Sena

Kata Kunci : Model *Role Playing*, Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui: 1) penggunaan model *Role Playing* pada mata pelajaran PKn, 2) hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn, 3) Pengaruh yang signifikan antara model *Role Playing* terhadap hasil belajar PKn.

Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimen*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 101870 Desa Sena. Sampel ditentukan melalui teknik *Total Samling*. Berdasarkan teknik tersebut, diperoleh kelas V-B sebagai kelas eksperimen (dengan metode *Role Playing*) dan kelas V-A sebagai kelas kontrol (dengan pembelajaran konvensional). Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil belajar PKn yang dikumpulkan melalui tes Objektif pilihan ganda. Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t).

Temuan penelitian ini sebagai berikut: 1) penggunaan model *Role Playing* pada proses pembelajaran PKn dengan cara siswa bermain peran yang sudah ditentukan oleh guru topik/masalahnya untuk dipecahkan bersama oleh siswa. Pada pelaksanaan yang menggunakan model *Role Playing*, siswa melakukan kerja sama untuk memainkan peranan masing-masing. Setelah itu masing-masing kelompok yang menjadi penonton mempersentasikan kesimpulannya. 2) Hasil belajar siswa mata pelajaran PKn kelas V di SD Negeri 101870 Desa Sena pada kelas eksperimen (V-B) yang diberi perlakuan yang menggunakan model *Role Playing* memperoleh nilai rata-rata post-test = 87,20 dan hasil belajar siswa kelas kontrol (V-A) yang diberi perlakuan dengan menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata post-test = 75,60. 3) berdasarkan hasil uji t dimana diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ $3,467 > 1,708$ ($n=25$) dengan taraf signivikan 0,05 yang menyatakan terima H_a dan tolak H_0 . Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V di SD Negeri 101870 Desa Sena.

Mengetahui,
Pembimbing I

Dr. Usiono, MA
NIP. 19680422 199603 1 002

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membawa kita ke jalan kebenaran serta jalan yang diridhoi-Nya.

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V di Sekolah Pada SD Negeri 101870 Desa Sena” dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat yang ditempuh oleh mahasiswa/i dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih kepada yang teristimewa kedua orang tua tersayang. Abah tersayang Azwandi Abdulmanan dan Ummi tersayang Masasa Ataitullah yang telah melahirkan, mengasuh, membesarkan, memberikan semangat dan membimbing dalam meraih ilmu serta cita-cita penulis sehingga dapat menyelesaikan pendidikan sampai program sarjana S-1 di UIN Sumatera Utara Medan.

Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Saidurrahman, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
2. Bapak Dr. Amiruddin Siahhaan, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan.
3. Ibu Dr. Salminawati, S.S, MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN SU Medan.
4. Bapak Dr. Usiono, MA sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Ramadan Lubis, M.Ag sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah mendidik penulis selama menjalani pendidikan di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN SU Medan.
7. Bapak Nasrul Syakur Chaniago, SS, M.Pd, Ibu Riris Nur Kholidah Rambe, M.Pd, Silvia Tabah Hati, M.Si, dan Kakak Syarifah Aini, S.Pd selaku Sekreteriat di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang sudah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan semua kegiatan perkuliahan dari awal hingga akhir penulis menyelesaikan pendidikan program sarjana S-1 di UIN Sumatera Utara Medan.

8. Kepada seluruh pihak SD Negeri 101870 Desa Sena, terutama kepada kepala sekolah Ibu Supriani II, S.Pd , Ibu Eliya Mariaty S.Pd selaku wali kelas V-B dan Ibu Demak Sihombing, S.Pd selaku wali kelas V-A sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.
9. Teristimewa kepada Kakak tersayang Nora Shyma Azwandi, S.Si dan Adik-adik tersayang Muhammad Nur Hafizul Azwandi dan Muhammad Syahrul Azwandi yang telah memberikan cinta, kasih sayang, nasehat dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai program sarjana S-1 di UIN Sumatera Utara Medan. Semoga Allah SWT, memberikan kesehatan, keselamatan dunia dan akhirat serta balasan kebaikan yang tidak terhingga, Aamiin.
10. Ustadz Irwan Syahputra, MA, Ustadz Firmansyah, M.Ag, Ustadz Hamsar Lubis Al-Hafiz dan teman-teman Sukardi, Ahmad, Farhan dan Herman di Lembaga Penghafal Al-Qur'an Rabbani yang telah banyak memberikan Ilmu Agama sehingga menjadikan penulis pribadi yang lebih baik.
11. Keluarga PGMI-6 Stambuk 2015 terkhusus untuk The Bebs selaku kelompok belajar yang selalu membimbing, mengarahkan, mengajarkan, serta menjadi teman terbaik selama menyelesaikan pendidikan program sarjana S-1 di UIN Sumatera Utara Medan.
12. Terakhir keluarga Kos Ramadhana Ihsan dan Muhammad Taufik Akbar serta para teman dan sahabat yang sudah menyemangati, belajar bersama, bercanda bersama, makan bersama, memberikan dukungan dan perhatian yang sangat luar biasa.

Penulis telah berupaya dengan segala upaya yang dilakukan dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat mendukung dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Kiranya ini skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, Aamiin.

Medan, 25 April 2019

Muhammad Norazmi
NIM: 36.15.4.143

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang	1
B.Identifikasi Masalah	7
C.Rumusan Masalah	8
DTujuan Penelitian.....	8
E.Manfaat Penelitian	9
BAB II : KAJIAN LITERATUR.....	10
AKerangka Teori.....	10
1.Pengertian Belajar	10
2.Hakikat Belajar Mengajar	12
3.Hasil Belajar.....	15
4.Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	16
5.Model Pembelajaran.....	17
6.Model <i>Role Playing</i> (Bermain Peran)	19
7.Langkah-langkah Model <i>Role Playing</i>	21
8.Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Role Playing</i>	24
9.Pembelajaran PKn.....	26
B.Kerangka Pikir.....	33
C.Penelitian Terdahulu.....	34
D.Hipotesis.....	37
BAB III : METODE PENELITIAN.....	38

A.Desain Penelitian	38
B.Populasi dan Sampel.....	39
1.Populasi	39
2.Sampel.....	40
C.Defenisi Operasional	40
D.Instrumen Pengumpulan Data	41
E.Teknik Pengumpulan Data	41
1.Validitas Tes	42
2.Reabilitas Tes	43
3.Tingkat Kesukaran Soal.....	44
4.Daya Pembeda Soal	45
F.Teknik Analisis Data.....	45
1.Rata-rata Hitung	46
2.Simpangan Baku	46
3.Uji Normalitas.....	47
4.Uji Homogenitas	48
5.Pengajuan Hipotesis	49
BAB IV : HASIL PENELITIAN	51
A.Deskripsi Data	51
B.Uji Persyaratan Anlisis	56
1.Uji Normalitas.....	56
2.Uji Homogenitas	57
C.Hasil Analisis Data/Pengujian Hipotesis	58
D.Pembahasan Hasil Penelitian	59
E.Keterbatasan Penelitian	62
BAB V : PENUTUP	63
A.Kesimpulan.....	63
B.Implikasi Penelitian	64
C.Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Desain Penelitian.....	38
Tabel 3.2. Jumlah Populasi Penelitian	39
Tabel 3.3. Rincian Sampel	40
Tabel 3.4. Tingkat Reabilitas Suatu Tes	44
Tabel 3.5. Klasifikasi Kesukaran Soal	44
Tabel 3.6. Indeks Daya Pembeda Soal.....	45
Tabel 4.1. Rekapitulasi Validitas, Reabilitas, Tingkat Kesukaran, Dan Daya Pembeda Soal	53
Tabel 4.2. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen	54
Tabel 4.3. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Kontrol.....	55
Tabel 4.4. Ringkasan Hasil Uji Normalitas	57
Tabel 4.5. Ringkasan Hasil Pengujian Homogenitas	58
Tabel 4.6. Rata-Rata Dan Simpangan Baku Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	60
Tabel 4.7 Hasil Uji t.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Pradikma Kerangka Pikir	34
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus Pembelajaran

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol

Lampiran 4. Instrumen Soal

Lampiran 5. Tabulasi Hasil Untuk Validitas Soal

Lampiran 6. Tes Uji Validitas

Lampiran 7. Tabulasi Hasil Uji Reliabilitas

Lampiran 8. Tes Uji Reabilitas Tes

Lampiran 9. Tabulasi Hasil Uji Kesukaran Tes dan Tabulasi Hasil Uji Daya Beda Soal

Lampiran 10. Indeks Kesukaran Tes dan Tes Uji Daya Beda

Lampiran 11. Data Hasil Belajar Siswa

Lampiran 12. Produk Perhitungan Rata-Rata, Varians, dan Standar Deviasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Lampiran 13. Prosedure Perhitungan Uji Normalitas Hasil Belajar

Lampiran 14. Prosedure Perhitungan Uji Homogenitas Data Hasil Belajar

Lampiran 15. Prosedure Pengujian Hipotesis

Lampiran 16. Dokumentasi Kegiatan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di Indonesia disemua jenjang pendidikan dari SD sampai dengan Perguruan Tinggi, hal ini dibuktikan dalam **Pasal 37 ayat (1) & (2), UU No. 20 tahun 2003** tentang Sistem Pendidikan Nasional, dimana pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pembelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari, karena di dalamnya mempelajari tentang tata cara menjadi warga negara yang baik, dan mengkaji ilmu-ilmu yang berkenaan dengan kenegaraan. Namun kenyataannya banyak siswa yang masih kurang mengetahui pentingnya pelajaran PKn di sekolah, mereka menganggap pelajaran PKn hanya berupa mata pelajaran menghafal, teori, dan definisi tentang kewarganegaraan, hal ini dibuktikan pada pembelajaran setiap harinya, siswa hanya membaca setiap halaman yang ada pada buku dan guru menjelaskan maksud dari apa yang telah dibaca oleh siswa.

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak serta kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945, adapun hal yang membuktikannya terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, PKn bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai

berikut, yaitu: 1) berfikir secara kritis, rasional, kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; 2) berpartisipasi secara aktif dalam bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; 3) bertindak secara positif, demokratis, serta berkarakter; 4) berkembang secara pesat dalam perkembangan teknologi. Namun kenyataannya pendidikan kewarganegaraan tidak mampu menciptakan warga negara yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, hal ini dibuktikan masih banyaknya siswa yang kurang menghargai guru, suka mengganggu temannya, tauran, bullying dan sebagainya yang kesemua itu berlawanan dengan apa yang seharusnya diajarkan tentang nilai-nilai yang terkandung di dalam Pancasila dan UUD 1945.

Kemampuan peserta didik merupakan kunci awal dari suatu proses pembelajaran banyaknya siswa yang dapat memahami materi dengan baik dapat membuat keberhasilan guru dalam menerapkan materi, penggunaan media dalam pembelajaran juga merupakan alat bagi guru dalam menyampaikan maksud dan tujuan dari pembelajaran supaya siswa paham dengan apa yang disampaikan oleh guru, hal ini dibuktikan pada saat guru menjelaskan mengenai kehidupan bawah laut guru tidak harus membawa siswa ke dasar laut untuk menjelaskannya, sehingga disinilah peran media itu diperlukan yaitu untuk memperjelas maksud dari apa yang dijelaskan oleh guru. Namun kenyataannya dari hasil observasi terdahulu di SDN 101870 Desa Sena mengenai proses pembelajaran di kelas melalui pengamatan, ternyata kurangnya penerapan media yang dilakukan guru sehingga peserta didik kurang dalam memahami materi sehingga siswa menjadi pasif dan rasa ingin tahu siswa rendah, hal ini terbukti ketika dalam pembelajaran siswa hanya diam saja menunggu perintah dan penjelasan guru tanpa adanya

ketertarikan untuk terlibat aktif dalam bertanya dan aktif sendiri dalam mencari sumber materi dan membaca buku atau dengan bertanya apabila ada materi yang kurang jelas.

Pembelajaran PKn di SDN 101870 Desa Sena sebelumnya sudah menggunakan model *Role Playing* pada pembelajaran siswa dimateri yang lain dan penerapan yang dilakukan berdampak positif pada hasil belajar siswa, hal ini membuktikan dari penerapan yang dilakukan oleh Buk Liya menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model sama sekali. Namun kenyataannya guru lebih sering menggunakan model ceramah atau konvensional dalam mengajar karena dalam penerapan model *Role Playing* membutuhkan waktu dan persiapan yang matang saat menerapkannya perlu adanya media dalam pembelajaran sehingga guru jarang menggunakan model *Role Playing* pada saat mengajar, hal ini terbukti guru kurang mampu menerapkan model *Role Playing* di dalam kelas, kurangnya persiapan guru dalam mengajar, dan guru hanya ingin mudah dan simpel sehingga guru hanya menggunakan model konvensional dalam mengajar.

Menghadapi berbagai masalah yang terdapat dalam penerapan materi pembelajaran guru PKn harus mampu secara selektif dan kreatif memunculkan *content* yang memang menjadi kebutuhan pelajar secara tepat. Penerapan strategi, model atau metode dalam pembelajaran PKn harus dapat menstimulasi lahirnya proses pembelajaran yang aktif dan kreatif, tanpa adanya strategi, model, ataupun metode dalam pembelajaran maka penyampaian materi tidak akan berjalan dengan semestinya, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi terdahulu pada siswa kelas

V SDN 101870 Desa Sena. Pelajaran PKn kurang diminati, karena PKn dianggap sebagai mata pelajaran hafalan, banyaknya materi yang membuat siswa bingung terhadap materi yang rumit serta penjelasan terhadap pemahaman yang kurang jelas. Seharusnya guru mampu menjelaskan materi yang rumit kepada siswa dengan menggunakan strategi, model atau metode yang membuat pemahaman siswa meningkat, penggunaan model *Role Playing* harus sering digunakan bukan hanya model ini namun model yang lain juga harus diterapkan sehingga kejenuhan siswa tidak terus menjadi permasalahan di dalam kelas. Namun kenyataannya penggunaan model konvensional masih diterapkan dalam mengajar kurangnya penggunaan strategi, model, atau metode dalam mengajar dan guru hanya menjelaskan sehingga siswa menjadi bosan dengan pembelajaran PKn, terbukti dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas, guru hanya menjelaskan konsep serta materi yang dibahas, sedangkan penerapan mengenai materi kurang dijelaskan dalam pembelajaran. Karena itu perlu adanya penerapan strategi, model, atau metode dalam pembelajaran sehingga maksud dari materi tersampaikan dengan baik.

Hasil belajar yang dikatakan berhasil dalam menguasai mata pelajaran PKn harus mampu memiliki nilai di atas KKM dan Klasikal. Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran PKn di kelas V SDN 101870 Desa Sena adalah 70. Ketuntasan klasikal 80% sesuai dengan Satuan Pendidikan harus menetapkan Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) pada setiap mata pelajaran sebagai dasar dalam menilai pencapaian kompetensi peserta didik, hal ini dibuktikan dari data yang diperoleh pada saat pengamatan, hasil belajar siswa kelas V yang terdiri dari 25 siswa rendah. Hasil pembelajaran siswa yang

memperoleh nilai ≥ 70 adalah 10 siswa (40%) dan < 70 adalah 15 siswa (60%). Namun kenyataannya berdasarkan pencapaian nilai tersebut terlihat bahwa penguasaan materi tidak tuntas, karena hanya 40% yang nilainya di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), terbukti dari banyaknya siswa yang belum tuntas atau belum mencapai KKM dari hasil ujian PKn semester ganjil siswa kelas V SDN 101870 Desa Sena.

Perlunya dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran dengan lebih memacu semangat dan minat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajar menjadi lebih aktif. Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utamanya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, serta mengevaluasi, hal ini dibuktikan dalam **Pasal 8 UU RI No. 14 Tahun 2005** yang mengamanatkan guru harus memiliki kualifikasi akademik minimal D-4/S-1 dan kompetensi sebagai agen pembelajaran yang meliputi kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial. Kenyataannya hanya sebagian guru yang bisa dikategorikan profesional, memiliki kepribadian yang baik, memiliki kemampuan dalam menjelaskan materi, dan mampu berkomunikasi serta bergaul secara efektif dengan siswa, terbukti masih dijumpainya guru yang merokok didalam kelas, kurangnya guru dalam menguasai materi, pengelolaan kelas yang kurang baik sehingga siswa tidak kondusif didalam kelas, serta kurangnya komunikasi antar guru dan siswa.

Berdasarkan dari pernyataan diatas siswa kurang adanya pendekatan terhadap materi yang disampaikan, sehingga kesesuaian Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang menyatakan

suasana kelas harus aktif, menyenangkan, dan membuat siswa dapat bekerja sama tidak dapat diterapkan dengan baik, seharusnya penerapan model dalam pembelajaran dapat diterapkan kepada siswa sehingga pencapaian mengenai pembelajaran yang diberikan tersampaikan tersampaikan dengan baik, hal ini terbukti penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PKn sudah memenuhi kriteria Standar Nasional Pendidikan karena dengan menerapkan model *Role Playing* siswa mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya. *Role playing* juga merupakan model pembelajaran yang menyenangkan karena *Role Playing* melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan siswa untuk bergerak aktif, hal ini sesuai dengan karakteristik siswa SD. Kenyataannya penggunaan model ini jarang sekali diterapkan guru di dalam kelas, guru lebih ingin mudah dan simpel dalam mengajar dan tidak memperdulikan pemahaman yang didapat oleh siswa, sehingga hal ini membuktikan kondisi yang terjadi di dalam kelas tidak sesuai dengan yang diharapkan dari peserta didik.

Permasalahan dalam pembelajaran menjadikan tujuan bagi setiap guru dalam melakukan sebuah penelitian, cara penyelesaian menjadikan langkah sebuah proses yang menjadi penyelesaian dalam permasalahan yang dihadapi, meningkat atau menurunnya hasil belajar siswa tergantung pada sikap siswa dalam menerima materi yang telah diajarkan sesuai dengan apa yang telah diterapkan oleh guru sebelumnya, penggunaan strategi, model, media, dan bahan lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pengetahuan yang didapat tergantung dengan bagaimana langkah dalam penyampaian yang dilakukan

berhasil atau tidak tergantung dengan hasil tes yang dilakukan, guru hanya sebagai mediator dalam pelengkap proses pembelajaran sedangkan siswa yang menjadi penentu berhasil atau tidaknya penelitian yang dilakukan.

Peneliti sepakat untuk menerapkan pembelajaran PKn materi Keputusan Bersama menggunakan model *Role Playing* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dan kemandirian di kelas V terutama dalam materi Keputusan Bersama, dengan demikian perlu diadakan penelitian selanjutnya yang mengkaji dampak serta pengimplementasian model *Role Playing*, karena model *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan, mengajak siswa untuk aktif serta menjalin kerja sama. Tujuannya ialah agar dapat menarik perhatian siswa, siswa akan mengikuti pembelajaran dengan aktif, menantang, sesuai dengan tahap perkembangan anak yaitu gemar bermain, serta menambah kerja sama siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Di Sekolah Pada SDN 101870 Desa Sena.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya pandangan siswa terhadap pentingnya pembelajaran PKn di SDN 101870 Desa Sena
2. Rendahnya pendidikan PKn pada sikap dan perilaku siswa terhadap guru

3. Kurangnya penerapan media yang dilakukan guru sehingga siswa kurang dalam memahami materi fakum dalam belajar serta rasa ingin tahu siswa rendah
4. Kurangnya penerapan pembelajaran PKn dengan model pembelajaran Role Playing pada SDN 101870 Desa Sena
5. kurangnya minat siswa pada pembelajaran PKn karna guru jarang menerapkan strategi, model atau metode dalam pembelajaran PKn
6. Rendahnya hasil pembelajaran PKn kelas V SDN 101870 Desa Sena
7. Rendahnya peran guru dalam meningkatkan hasil belajar PKn

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PKn Kelas V di SDN 101870 Desa Sena?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas kontrol?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V di SDN 101870 Desa Sena?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PKn kelas V di SDN 101870 Desa Sena.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas kontrol.

3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V di SDN 101870 Desa Sena.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada peningkatan mutu pembelajaran PKn khususnya pada peningkatan hasil belajar dan sebagai referensi mengenai model pembelajaran *Role Playing*.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa merasakan pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan terlibat langsung dalam pembelajaran PKn.
- b. Mengembangkan kemauan atau minat belajar dalam diri siswa.
- c. Membutuhkan rasa kerja sama dan percaya diri pada setiap siswa.
- d. Guru mendapat model penerapan yang baru dalam mengajar.

BAB II

KAJIAN LITERATUR

A. Kerangka Teori

1. Pengertian Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian belajar yaitu berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Seseorang dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku.¹ Belajar suatu kata yang sudah cukup akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi para pelajar atau mahasiswa kata “belajar” merupakan kata yang tidak asing. Bahkan sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal. Kegiatan belajar mereka lakukan setiap waktu sesuai dengan keinginan.

Belajar sebagaimana yang dikemukakan bahwa “merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya”. Belajar juga akan lebih baik kalau subjek belajar mengalami atau melakukannya. Belajar suatu proses interaksi antara diri manusia (*id-ego-super ego*) dengan lingkungan yang berwujud pribadi, fakta, konsep atau teori. Dalam hal ini terkandung suatu maksud bahwa proses interaksi itu adalah: (1) proses internalisasi ke dalam diri yang belajar, (2) dilakukan secara aktif, dengan segenap panca indera ikut berperan.²

Berdasarkan uraian di atas maka belajar merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik di dalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

¹ Syaiful Sagala, (2013), *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: PT. Alfabeta, h. 17.

² *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, [http://Research.Unissula.Ac.Id/File/Pub Likasi /211313 015/9230 Susun ISI DAN DAFTAR PUSTAKA BUKU MODEL edit .pdf](http://Research.Unissula.Ac.Id/File/Pub%20Likasi/211313%2015/9230%20Susun%20ISI%20DAN%20DAFTAR%20PUSTAKA%20BUKU%20MODEL%20edit.pdf). h. 1.

Belajar untuk disekolah dasar berarti interaksi antara guru dengan siswa yang dilakukan secara sadar dan terencana yang dilaksanakan baik di dalam kelas maupun diluar kelas dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Dasar pemikiran yang menggambarkan harapan atau tujuan setiap bentuk pendidikan dan makna telaah mengenai esensi pendidikan tersebut, sejalan dengan tujuan Al-Qur'an, yakni mengadakan perubahan-perubahan positif dalam masyarakat. Ini digambarkan antara lain dalam surat Ibrahim (14): 1:

الرَّ كُتِبَ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ لِتُخْرِجَ النَّاسَ مِنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِ رَبِّهِمْ إِلَى صِرَاطٍ
الْعَزِيزِ الْحَمِيدِ (١)

*Alif, laam raa. (ini adalah) kitab yang kami turunkan kepada mu supaya kamu mengeluarkan manusia dari gelap gulita kepada cahaya terang menderang dengan izin Tuhan mereka, (yaitu) menuju jalan Tuhan Yang Maha Perkasa lagi Maha Terpuji.*³

Penjelasan dari ayat ini mengatakan bahwa pendidikan merupakan pencerah serta pencahaya bagi manusia dalam menjalankan kehidupan di dunia dan bahkan di akhirat kelak, karena dengan pendidikan manusia akan mengetahui baik buruknya suatu perbuatan dan dapat menjadi penimbang amal serta petunjuk manusia sehingga manusia dapat melaksanakan apa yang diperintahkannya dan menjauhi apa yang dilarangnya. Al-Qur'an menegaskan hal yang serupa ketika menyampaikan materinya kepada penerimanya, yaitu Nabi Muhammad Saw sebagaimana yang terdapat dalam Surat Al-Ma'idah (5): 67:

يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنْزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَغْتَ رِسَالَتَهُ وَاللَّهُ
يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ ٦٧

Hai Rosul, sampaikan lah apa yang di turunkan kepadamu dari tuhan mu. Dan jika tidak kamu kerjakan (apa yang diperintahkan itu, berarti) kamu tidak

³ Al-Qur'an dan terjemahannya. (2008). Departemen Agama RI. Bandung: Diponegoro, h. 203.

*menyampaikan amanat-nya. Allah memelihara kamu dari (gangguan) manusia. Sesungguhnya Allah tidak memberi petunjuk pada orang-orang yang kafir.*⁴

Banyaknya ayat Al-Qur'an yang menerangkan tentang pendidikan, petunjuk dan sebagainya. Manusia seharusnya mampu menjadikan Al-Qur'an sebagai petunjuk karena di dalamnya terdapat segala macam petunjuk tentang dunia dan akhirat. Proses pembelajaran itu, di samping ada *subyek* atau yang menyampaikan materi, ada juga *objek* atau yang menerima yang menyampaikan materi itu, hal ini mengandung makna komunikasi. Komunikasi tersebut tentunya tidak dapat berlangsung dalam ruang hampa, melainkan dalam suasana yang mengandung tujuan. Pembelajaran harus diusahakan pencapaiannya dalam mengarahkan segala daya upaya pendidikan, seperti: bahasa, metode, alat, evaluasi, dan sebagainya. Karena itu, terbentuklah sarana pendidikan yaitu Sekolah.

2. Hakikat Belajar Mengajar

Setiap orang yang beriman wajib hukumnya menuntut ilmu, baik ilmu akhirat maupun dunia. Orang yang beriman dan berilmu, berbeda derajatnya dengan mereka yang hanya beriman atau berilmu saja, hal ini tertulis dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadillah ayat 11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ١١

Wahai orang-orang yang beriman! Apa bila dikatakan kepadamu, "berikanlah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang

⁴ Ibid, h. 95.

yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah maha teliti apa yang kamu kerjakan.”⁵

Allah akan mengangkat derajat seorang hambanya jika ia menuntut ilmu, baik ilmu akhirat maupun ilmu dunia, pada dasarnya menuntut ilmu adalah suatu kewajiban bagi umat manusia terlebih lagi di era globalisasi ini, tanpa adanya pengetahuan manusia akan merasa ada yang kurang pada dirinya sehingga ilmu menjadi pelengkap bagi manusia tersebut. Menuntut ilmu juga dijelaskan di dalam hadist Rasulullah SAW yang berbunyi:

وَعَنْ أَنَسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ فَهُوَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّى يَرْجِعَ (رواه الترمذی)

Dari Anas ra, Rasulullah SAW bersabda: “barang siapa yang keluar dari rumah sebab mencari ilmu, maka ia (dianggap orang) yang menegakkan agama Allah sehingga ia pulang”. (HR. Tirmidzi).⁶

Hadist ini memberikan penekanan bahwa menuntut ilmu pengetahuan sangat penting bagi pribadi muslim, sebab dengan ilmu pengetahuan yang dimilikinya akan menempatkan dirinya menjadi lebih mulia disisi Allah SWT, karena itu tidak ada alasan bagi setiap muslim bermalas-malasan dalam belajar yang dapat membuat dirinya tidak mengetahui sesuatu apapun tentang berbagai ilmu pengetahuan yang berkembang ditengah-tengah kehidupan masyarakat.

Belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktifitas belajar. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan tersebut katagori mengajar. Misalnya, perubahan fisik, mabuk, gila, dan sebagainya.

⁵ *Ibid*, h. 434.

⁶ Moh Zuhri Dipl. TFL, dkk. (2014). *Terjemah Sunan At-Tirmidzi*. Semarang: Adhi Grafika, h. 273.

Belajar di rumah cenderung menyendiri dan terlalu banyak mengharapkan bantuan dari orang lain. Apabila aktivitas belajar itu berkenaan dengan kegiatan membaca sebuah buku tertentu. Mengajar pasti merupakan kegiatan yang mutlak memerlukan keterlibatan individu anak didik. Jika tidak ada anak didik atau objek didik, siapa yang diajar, hal ini perlu sekali guru sadari agar tidak terjadi kesalahan tafsir terhadap kegiatan pengajaran. Karena itu, belajar dan mengajar merupakan istilah yang sudah baku dan menyatu di dalam konsep pengajaran. Guru yang mengajar dan anak didik yang belajar adalah dwi tunggal dalam perpisahan raga jiwa bersatu antara guru dan anak didik.

Permasalahan yang guru hadapi ketika berhadapan dengan sejumlah anak didik biasanya adalah masalah pengelolaan kelas, pertanyaan apa, siapa, bagaimana, kapan, dan di mana adalah serentetan pertanyaan yang perlu dijawab dalam hubungannya dengan masalah pengelolaan kelas. Peranan guru itu penting paling tidak berusaha mengatur suasana kelas yang kondusif bagi kegairahan dan kesenangan belajar anak didik. Setiap kali guru masuk kelas selalu dituntut untuk mengelola kelas hingga berakhirnya kegiatan belajar mengajar. Masalah pengaturan kelas ini tidak akan pernah sepi dari kegiatan guru, semua kegiatan itu guru lakukan tidak lain demi kepentingan anak didik, demi keberhasilan belajar anak didik.

Mengajar juga pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi. Lingkungan yang berada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar. Tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan/bantuan pada anak didik dalam melakukan proses belajar.⁷

⁷ Syaiful bahri Djamarah, Aswan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, h. 39.

Peranan guru sebagai pembimbing bertolak dari cukup banyaknya anak didik yang bermasalah, dalam mengajar ada anak didik yang cepat mencerna bahan, ada anak didik yang sedang mencerna bahan, dan ada anak didik yang lamban mencerna bahan yang diberikan oleh guru. Ketiga tipe belajar anak didik ini menghendaki agar guru mengatur strategi pengajarannya yang sesuai dengan gaya-gaya belajar anak didik. Akhirnya, jika hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat belajar mengajar adalah proses “pengaturan” yang dilakukan oleh guru.

3. Hasil Belajar

Hasil pembelajaran merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, efektif dan psikomotorik, hal ini sejalan dengan teori Bloom bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu, kognitif (hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi), efektif (hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab, dan menilai) dan psikomotorik (hasil belajar terdiri dari keterampilan motorik, manipulasi dan kordinasi neuromuscular). Nana Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pelajaran. Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator dan derajat perubahan tingkah laku siswa.⁸

Selanjutnya Supratik mengemukakan di dalam buku widodo bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan mengacu pada klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor.⁹

Pembelajaran dengan adanya hasil belajar siswa yang tinggi dan berkualitas, dapat dihasilkan dari proses pembelajaran yang berkualitas, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas seorang tenaga pendidik

⁸ Nurmawati, (2016), *Evaluasi Pendidikan Islami*, Bandung: Citapustaka Media, h. 53.

⁹ Widodo, (2013), *Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas Viii Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013*, Vol XVII, No: 49, h. 34.

membutuhkan kemampuan dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam kelas, ketidaksesuaian model pembelajaran yang diterapkan dapat menurunkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri, dengan demikian maka perbaikan dan peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dapat dilaksanakan dengan adanya penggunaan model pembelajaran yang tepat oleh guru, dengan demikian dalam penelitian ini ingin mengetahui dan menganalisis mengenai penggunaan model pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa di sekolah.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi pada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya, dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Munadi menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Secara umum, kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat memengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini dapat memengaruhi hasil belajar. Beberapa faktor psikologis, meliputi inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, dan kelembapan. Belajar pada tengah hari yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar dipagi hari yang udaranya masih segar dan ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.¹⁰

5. Model Pembelajaran

Model pembelajaran ialah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak

¹⁰ Rusman, (2017), *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, h. 130.

langsung dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran juga suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalam buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain. Setiap model pembelajaran mengarah pada disains pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Soekanto mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah rangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Eggen dan Kuchak bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.¹¹

Model pembelajaran memiliki empat ciri khusus yang membedakan setrategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri tersebut ialah:¹²

- a. Rasional teoritik lagis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- c. Tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

¹¹ Torkis Dhalimunthe, Henny Endayani, (2018), *(Bahan Ajar) Pembelajaran PKn Di MI/SD*. Medan, h. 91.

¹² *Ibid*, h. 92.

Mempelajari model-model pembelajaran berdasarkan teori belajar dikelompokkan menjadi empat model pembelajaran. Model tersebut merupakan Pola Umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka lama). Merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.¹³

Kesimpulannya model pembelajaran merupakan wujud antara pendekatan, strategi, metode, teknik, dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh, maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkusan atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.¹⁴

6. Model Role Playing (Bermain Peran)

Bermain peran (*Role Playing*) dikutip dari wikipedia adalah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka bergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap memiliki peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah akhir permainan ini.

¹³ Rusman, (2011), *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, h. 132.

¹⁴ Mohamad Syaril Sumantri, (2016). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers, h. 38.

Model *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan.¹⁵

Kesimpulannya model bermain peran (*role playing*) merupakan model pembelajaran yang modern untuk melengkapi kekurangan-kekurangan dalam model konvensional yang dianggap kurang efektif dalam proses pembelajaran, karena model konvensional bersifat monoton saat pembelajaran berlangsung.

Sebagai mana dalam surat Al- Baqarah ayat 43 yang berbunyi:

وَأَقِمْو الصَّلَاةَ الرَّكْعَيْنِ مَعَ وَارْكَعُوا وَاتَّبِعُوا الزُّكُوةَ

"Dan laksanakanlah sholat, tunaikan zakat, dan rukuklah bersama orang yang rukuk." ¹⁶

Penjelasan ayat: dari QS. Al- Baqarah ayat 43, terdapat pembelajaran *Role Playing* yaitu Allah memerintahkan kita untuk mendirikan sholat, menunaikan zakat, dan rukuk beserta orang-orang yang rukuk, yang dimana setiap pelaksanaan sholat berjamaah Allah Swt memerintahkan kita untuk senantiasa mengikuti imam ketika melaksanakan sholat. Terjadinya suatu perbuatan baik yang dilakukan antara imam dengan jamaah merupakan suatu unsur dalam permainan peran yang dilakukan pada saat sholat berjamaah, sehingga di ayat ini Allah memerintahkan hambanya untuk senantiasa mengikuti imam ketika berjamaah. Jika dikaitkan dengan pembahasan model bermain peran (*Role Playing*), yaitu salah satu bentuk bermain pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir

¹⁵ Jumanta Handayana, (2014), *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, cet. 1. Jakarta: Galia Indonesia, h. 189.

¹⁶ *Al-Qur'an dan Terjemahan.Op, Cit*, h. 138.

orang lain. Model ini akan mempermudah siswa dalam belajar untuk memahami materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru khususnya ilmu keagamaan, umumnya semua mata pelajaran. Strategi bermain peran merupakan pembelajaran yang menekankan pada permainan peran, dengan memerankan peran siswa mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikan, secara bersama-sama para siswa mampu mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, keterampilan, dan pengetahuan terhadap masalah yang dipecahkan.

Penerapan strategi bermain peran sangat bergantung pada jenis materi karena tidak semua materi ajar dapat digunakan pada aktifitas bermain peran. Sebagai pengalaman, saya pernah menggunakan strategi bermain peran pada jenjang SMA materi kimia lingkungan. Penerapan strategi bermain peran direkomendasikan mulai untuk jenjang usia dini (PAUD/TK), sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA).

7. Langkah-langkah Model Role Playing

Hamzah B. Uno menyatakan bahwa prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu (1) pemanasan (*arning up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*obsever*), (4)menata panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua dan (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Langkah pertama, pemanasan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sendiri sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan

adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh guru menyediakan sebuah cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan mengajukan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berfikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita.

Langka kedua, memilih pemain (partisipan). Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya, dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan untuk memainkan siapa yang mendeskripsikan peran-perannya. Langkah kedua ini lebih baik. Langkah pertama dilakukan jika siswa pasif dan enggan untuk berperan apa pun. Sebagai contoh, seorang anak memilih peran sebagai ayah. Dia ingin memerankan seorang ayah yang galak dengan kumis tebal. Guru menunjuk salah satu siswa untuk memerankan anak seperti ilustrasi di atas.

Langkah ketiga, menata panggung. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini bisa sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana adalah hanya membahas scenario (tampa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran. Misalnya siapa dulu yang muncul, kemudian diikuti oleh siapa, dan seterusnya. Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lain-lain. Konsep sederhana memungkinkan untuk dilakukan karena intinya bukan kemewahan panggung, tetapi proses bermain peran itu sendiri.

Langkah keempat, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

Langkah kelima, permainan peran dimulai. Permainan peran dimainkan secara spontan. Pada awalnya masih banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia mainkan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlanjur jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk tidak terjadi masalah.

Langkah keenam, guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa meminta untuk bergantian peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

Setelah diskusi dan evaluasi selesai dilanjutkan **langkah ketujuh,** yaitu permainan peran ulang. Seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa akan memainkan perannya lebih sesuai dengan scenario.

Dalam diskusi dan evaluasi pada **langkah kedelapan,** pembahasan diskusi dan evaluasi akan diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Karena pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai seorang pembeli. Ia membeli

barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi. Contoh lain, seorang siswa memerankan peran orang tua yang galak. Kegagalan yang dilakukan orang tua ini dapat dijadikan bahan diskusi.

Langkah kesembilan, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan dengan ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini siswa akan belajar tentang kehidupan.¹⁷

8. Kelebihan dan Kekurangan Model Role Playing

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan pada saat penyampaian, adapun kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Role Playing* yaitu:

a. Kelebihan

Kelebihan model *Role Playing* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan model ini adalah, sebagai berikut:

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.

¹⁷ Abdussalam, Siddik. (2012), *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, h. 71.

- 3) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 4) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.
- 5) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 6) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 7) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- 8) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

b. Kekurangan

Hakikatnya sebuah ilmu yang tercipta oleh manusia tidak ada yang sempurna, semua ilmu ada kelebihan dan kekurangan. Ketika melihat model *Role Playing* dalam cakupan cara dalam proses mengajar dan belajar dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan terdapat kekurangan, adapun kekurangannya yaitu:

- 1) Metode bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/lama.
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.

- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- 4) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini.

9. Pembelajaran PKn

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Indonesia secara terminologi, diartikan sebagai pendidikan politik yang fokus materinya adalah peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang kesemuanya itu diproses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Numan Somantri mendefinisikan Pendidikan Kewarganegaraan yang kiranya cocok dengan Indonesia adalah sebagai program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengetahuan positif dari pendidikan sekolah, masyarakat dan orang tua yang kesemuanya itu diproses guna untuk melatih para siswa untuk berfikir kritis, analitis, bersikap dan berperilaku demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.¹⁸

Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan sebagai suatu bidang kajian yang mempunyai objek telaah kebijakan dan budaya kewarganegaraan, menggunakan disiplin ilmu pendidikan dan ilmu politik sebagai kerangka kerja keilmuan pokok serta disiplin ilmu lain yang relevan, yang secara koheren, diorganisasikan dalam bentuk program kurikuler kewarganegaraan, aktifitas sosial-kultural kewarganegaraan, dan kajian ilmiah kewarganegaraan.

¹⁸ Winarno, (2014), *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Isi, Strategi, dan Penelitian)*. Jakarta: Bumi Aksara, h. 6.

Sedangkan menurut JJ Cogan yang menempatkan *citizenship education* dalam arti luas, maka “*political education*” merupakan salah satu dimensi dari *citizenship education*. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan politik jika mengikuti tradisi pedagogis dalam *social studies* dari Barr dkk (1977) termasuk dalam tradisi sicial studien yang diajarkan sebagai *social science (social studies taught as social science)* yang berpijak pada disiplin ilmu politik. Ada tiga tradisi dalam *social studies*, yaitu 1) *social studies as sitizeship transmision*, 2) *social studies as social science*, dan 3) *social studies as reflektive inquiry*. Perkembangan selanjutnya, pendidikan kewarganegaraan sebagai kajian yang bersifat multidisiplin mengambil peran bukan hanya sebagai pendidikan politik. Misalnya, dikatakan pendidikan kewarganegaraan berperan sebagai pendidikan nilai moral, pendidikan politik, pendidikan hukum, dan pendidikan bela negara.¹⁹

Secara yuridis pendidikan kewarganegaraan di Indonesia termuat di dalam **Pasal 39 Undang-Undang No. 2 Tahun 1989** tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-Undang tersebut menyatakan bahwa disetiap jenis, jalur, dan jenjang pendidikan wajib memuat Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Kewarganegaraan. Selanjutnya dikemukakan bahwa kurikulum dan isi pendidikan yang memuat Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Kewarganegaraan terus ditingkatkan dan dikembangkan di semua jalur, jenis, dan jenjang pendidikan.²⁰

Pernyataan di dalam undang-undang tersebut dijelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah upaya untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh Bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Terlaksanakannya amanat dari **Pasal 39 UU No. 2 Tahun 1989** maka pendidikan kewarganegaraan ditingkat pendidikan dasar dan menengah diwujudkan dalam bentuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berdasarkan kurikulum sekolah 1994. Sedangkan untuk pendidikan tinggi, diwujudkan melalui mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Kewiraan. Rumusan yuridis berikutnya tertuang dalam Undang-Undang No. 20

¹⁹ *Ibid*, h. 7.

²⁰ *Ibid*, h. 13.

Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai pengganti UUSPN No. 2 Tahun 1989. Pada **Pasal 37 ayat (1) dan (2) UUSPN No. 20 Tahun 2003** dinyatakan bahwa, Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat:²¹

- a. Pendidikan agama
- b. Pendidikan kewarganegaraan
- c. Bahasa
- d. Matematika
- e. Ilmu pengetahuan alam
- f. Ilmu pengetahuan sosial
- g. Seni dan budaya
- h. Pendidikan jasmani dan olahraga
- i. Keterampilan/kejuruan, dan
- j. Muatan lokal

Penelitian ini akan dijelaskan mengenai materi yang akan dibawakan pada saat proses penelitian berjalan, materi yang diajarkan berdasarkan ketentuan pembelajaran pada pembahasan materi PKn kelas V semester genap Sekolah Dasar yaitu mengenai materi Keputusan Bersama, adapun penjelajasan materi yang akan diajarkan adalah sebagai berikut:

Materi PKn

Menghargai Keputusan Bersama

A. Keputusan Bersama

1. Pengertian Keputusan Bersama

Keputusan berarti segala bentuk perjanjian yang telah ditetapkan dan disetujui oleh pihak-pihak yang berkepentingan. Keputusan juga berarti

²¹ *Ibid*, h. 14.

kesimpulan akhir dari suatu musyawarah. Keputusan bersama adalah segala sesuatu yang telah disepakati bersama untuk dilaksanakan dan dipatuhi bersama. Hasil keputusan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab oleh pihak yang terkait. Apabila terjadi pelanggaran, maka dapat dikenakan sanksi.

Sebuah keputusan yang diambil harus didasarkan pada nilai-nilai tertentu. Ada beberapa nilai dasar yang harus diperhatikan dalam mengambil keputusan bersama, antara lain unsur kebersamaan, adanya persamaan derajat dan hak, penghargaan terhadap pendapat yang berbeda, pelaksanaan hasil keputusan secara bertanggungjawab, serta mencari titik temu di antara perbedaan dengan bijaksana.

Terdapat beberapa manfaat pengambilan keputusan bersama berdasarkan asas kekeluargaan, antara lain mempererat tali persaudaraan, menciptakan kehidupan yang rukun dan damai, menumbuhkan sikap saling tolong-menolong, serta menciptakan sikap saling menghargai antar sesama.

2. Cara Menentukan Keputusan Bersama

a. Musyawarah untuk mufakat

Musyawarah adalah bentuk pengambilan keputusan yang mengutamakan kebersamaan dan menyampaikan pendapat untuk mencapai mufakat. Mufakat diperlukan agar keputusan bersama mencerminkan semua usulan. Beberapa prinsip-prinsip untuk memenuhi mufakat yang baik, antara lain:

- 1) harus sesuai dengan moral keagamaan dan nilai-nilai keadilan
- 2) mendahulukan kepentingan umum
- 3) didasari tanggung jawab tanpa paksaan dan tekanan dari pihak lain

- 4) pencapaian mufakat menjadi tanggung jawab seluruh peserta musyawarah
- 5) membawa hasil yang dinikmati bersama

Musyawarah untuk mencapai mufakat harus berpangkal pada 3 kriteria sebagai berikut:

- 1) hakikat musyawarah untuk mufakat adalah sumber paham kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan
- 2) hikmat kebijaksanaan tersebut dikemukakan dengan pikiran dan akal sehat serta mempertimbangkan persatuan dan kesatuan bangsa
- 3) mufakat yang dicapai disertai itikad baik adalah keputusan yang jujur dan bertanggung jawab.

b. Pemungutan suara atau voting

Pengambilan keputusan bersama dengan cara musyawarah terkadang tidak menghasilkan kesepakatan. Untuk mengatasi hal tersebut dapat ditempuh dengan pemungutan suara atau voting. Pelaksanaan voting dilakukan dengan tujuan mendapatkan keputusan bersama dan diadakan komitmen bahwa semua anggota menerima dan mendukung pendapat yang disepakati bersama.

B. Mematuhi Keputusan Bersama

1. Hasil Keputusan Bersama

Keputusan bersama dilaksanakan atas dasar asas kekeluargaan dan gotong royong. Asas kekeluargaan harus diutamakan, karena memandang tiap anggota kelompok merupakan keluarga yang harus mendapatkan perlakuan sama. Asas gotong royong dapat meringankan putusan yang dirasa sangat sulit. Dalam

melaksanakan keputusan bersama, keadilan harus ditegakkan agar tidak ada anggota yang dirugikan.

Hasil keputusan bersama memberikan beberapa manfaat, antara lain semua anggota merasa memiliki kedudukan yang sama, terciptanya keadilan antara anggota, dan anggota melaksanakan keputusan bersama dilandasi rasa tanggung jawab.

Segala keputusan bersama mencerminkan pengamalan Pancasila, yaitu sila kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan / perwakilan. Dalam sila tersebut terkandung beberapa nilai yang harus kita amalkan. Nilai-nilai tersebut, antara lain:

- a. setiap warga negara Indonesia mempunyai kedudukan, hak, dan kewajiban yang sama
- b. tidak boleh memaksakan kehendak kepada orang lain
- c. mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama
- d. musyawarah untuk mencapai mufakat diliputi oleh semangat kekeluargaan

2. Pelaksanaan Keputusan Bersama

- a. Keputusan bersama di lingkungan keluarga

Beberapa contoh keputusan bersama di lingkungan keluarga, antara lain:

- 1) suatu keputusan bersama tentang menu makan
- 2) keputusan bersama tentang pembagian tugas rumah
- 3) keputusan bersama tentang kerja bakti bersama keluarga.

Ada dampak positif dengan membiasakan diri membuat keputusan bersama, antara lain saling menghargai pendapat, saling terbuka dalam berpendapat, masalah mudah untuk diselesaikan, melatih keberanian, kecerdasan, dan kreativitas, suasana kekeluargaan menjadi harmonis, serta lebih ikhlas untuk melaksanakan keputusan.

b. Keputusan bersama di lingkungan sekolah

Beberapa contoh keputusan bersama di lingkungan sekolah, antara lain keputusan bersama mengenai jadwal pelajaran sekolah, keputusan bersama mengenai pakaian seragam sekolah, dan keputusan bersama mengenai jadwal kegiatan piket kelas

c. Keputusan bersama di lingkungan masyarakat

Beberapa contoh keputusan bersama di lingkungan masyarakat, antara lain keputusan bersama tentang kegiatan ronda malam, keputusan bersama tentang kerja bakti lingkungan, dan keputusan bersama tentang besarnya iuran warga menjenguk warga yang sakit.

3. Sikap Mendukung Pelaksanaan Keputusan Bersama

Pengambilan dan pelaksanaan keputusan bersama perlu didasari oleh sikap yang baik serta mencerminkan semangat kekeluargaan dan kebersamaan. Sikap-sikap tersebut diperlukan untuk mendukung pelaksanaan keputusan bersama. Berikut contoh sikap tersebut.

- a. Jujur, contohnya mengatakan segala sesuatu secara benar, tidak ditambahi, dan tidak dikurangi, berani mengakui kesalahan jika bersalah.
- b. Adil, artinya memberikan sesuatu sesuai dengan haknya, keputusan yang diambil tidak berat sebelah, dan tidak merugikan kepentingan umum.

- c. Toleransi, contohnya menghormati, memperhatikan perkataan, dan menghargai pendapat orang lain.
- d. Tanggung jawab, diwujudkan dalam hal menyelesaikan tugas tepat waktu dan tidak suka melempar kesalahan pada orang lain.
- E. Demokrasi, contohnya terbuka menerima segala kritik dan saran, menghargai adanya perbedaan pendapat, serta selalu mengedepankan nilai-nilai kekeluargaan, gotong royong, dan kebersamaan

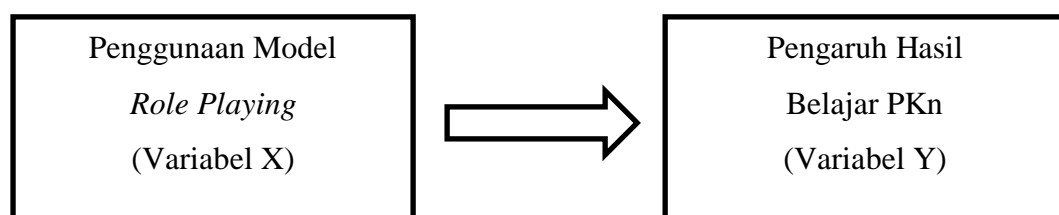
Sumber: *Buku ajar siswa kelas V Sekolah Dasar*

B. Kerangka Pikir

Seorang siswa dikatakan berhasil dalam belajar apabila terdapat perubahan dalam diri siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan apabila tidak terdapat perubahan pada diri siswa setelah proses belajar mengajar selesai maka dapat dikatakan siswa tersebut gagal dalam belajar. Sekarang ini keberhasilan belajar diukur dengan perolehan nilai. Apabila siswa memperoleh nilai yang tinggi setelah proses belajar mengajar selesai maka siswa tersebut dikatakan lulus atau berhasil dalam belajar, sedangkan siswa yang memperoleh nilai yang rendah maka siswa tersebut belum dikatakan lulus atau belum berhasil dalam melakukan pembelajaranbelajar.

Kurangnya keberhasilan siswa dalam belajar disebabkan oleh kurangnya minat siswa untuk belajar. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, seorang guru harus pandai-pandai dalam memilih model pembelajaran yang tepat. Salah satunya model pembelajaran yang tepat digunakan untuk mata pelajaran PKn adalah *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran

merupakan model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau peristiwa-peristiwa yang mungkin muncul di masa mendatang. Selain itu model *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain dalam pembelajaran *Role Playing* ini diharapkan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta dengan meningkatnya motivasi belajar siswa diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat pula.



Gambar 2.1 Pradigma Kerangka Fikir

C. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian ini, telah ada penelitian terdahulu dalam bentuk skripsi yang berkenaan dengan hal ini, seperti yang telah dilakukan oleh:

1. Adrian Bantar jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar dari UNY, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Pembelajaran IPS Pada Siswa V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang”. Sampel yang digunakan dalam penelitian tersebut sebanyak 40 siswa, sedangkan teknik penentuan sampel dilakukan secara rondon sampling (acak). Penelitian tersebut berhubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan karena penggunaan metode *Role Playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, namun perbedaannya

terletak pada mata pelajaran yang akan diteliti, dan teknik penentuan sampel. Penelitian ini memiliki mata pelajaran IPS sedangkan mata pelajaran yang akan saya lakukan pada mata pelajaran PKn, dan penelitian ini menggunakan teknik penentuan sampel secara rondon sampling (acak) sedangkan penelitian saya menggunakan teknik total sampling.

2. Firman Wahyudi jurusan Pendidikan Dasar dari Universitas Tanjung Pura Pontianak, dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKn Kelas IV”. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 48 siswa, sedangkan teknik penentuan sampel dilakukan secara rondon sampling (acak). Penelitian tersebut berhubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan karena penggunaan metode *Role Playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, namun perbedaannya terletak pada teknik penentuan sampel. Penelitian ini menggunakan teknik penentuan sampel secara rondon sampling (acak) sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan teknik total sampling.
3. Dedi Rizkia Saputra jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar dari UNY, dengan judul “Penerapan metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemasan, Manisrenggo, Klaten”. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 14 siswa. Penelitian tersebut berhubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan karena menggunakan metode *Role Playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajaran siswa, namun perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang akan diteliti. Penelitian ini meneliti mata pelajaran IPS sedangkan penelitian yang akan saya lakukan pada mata pelajaran PKn.

4. Dwi Novita Sari jurusan Ilmu Pendidikan dari Universitas Lampung, dengan judul “Penerapan Model pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 2 Kasumadadi” yang terdiri dari siklus satu dan siklus dua motivasi. Penelitian tersebut berhubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan karena menggunakan metode *Role Playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, namun perbedaannya terletak pada jenis penelitian yang dilakukan. Jenis penelitian ini ialah penelitian quasi eksperiment.
5. Indriyanti Wirsiningsih jurusan Pendidikan Dasar dengan judul “Pengaruh Penerapan Metod *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKn Kelas IV MIN”. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 74 siswa. Penelitian ini berhubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan karena menggunakan metode *Role Playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, namun perbedaannya terletak pada kelas yang akan diteliti. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV sedangkan penelitian saya dilakukan pada kelas V.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan semuanya menggunakan metodologi penelitian kuantitatif, namun bedanya dari penelitian yang saya lakukan terletak pada judul (Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Di Sekolah Pada SDN 101870 Desa Sena), sampel yang saya gunakan sebanyak 50 siswa, penelitian yang saya lakukan menggunakan teknik total sampling, dan dengan pendekatan *Quasi Experiment*, hal inilah yang membedakan penelitian saya dengan penelitian terdahulu sebelumnya.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang perlu mendapatkan pengujian dalam penelitian. Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran

Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PKn materi

Keputusan Bersama di SDN 101870 Desa Sena.

Ha = Terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *Role Playing*

terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PKn materi Keputusan

Bersama di SDN 101870 Desa Sena.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101870 Desa Sena dan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experiment*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa, sehingga metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang dipakai untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap hal lain dalam kondisi yang dikendalikan.²²

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experiment Design* (eksperimen semu) yang merupakan pengembangan dari *True Experimental Design* karena memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi penuh mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian.²³ Desain dalam penelitian ini, variabel bebas diklasifikasikan menjadi 2 (dua) sisi, yaitu model *Role Playing* (A_1) dan Pembelajaran Konvensional (A_2), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar PKn siswa. Berikut rancangan atau design yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Pendekatan Pembelajaran Hasil Belajar	Model Role Playing (A_1)	Pembelajaran Konvensional (A_2)
Hasil Belajar PKn (B)	A_1B	A_2B

²² Sugiyono, (2011), *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta, h. 107.

²³ Sugiyono, (2016), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabate, h. 77.

Keterangan :

A₁B = Hasil belajar PKn siswa diajar dengan menggunakan model *RolePlaying*

A₂B = Hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional

Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas V-B sebagai kelas eksperimen dan kelas V-A sebagai kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan seperti kelas eksperimen. Kedua kelas diberikan materi yang sama. Kelas eksperimen (V-B) diberi perlakuan dengan menggunakan model *Role Playing* dan kelas kontrol (V-A) diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran yang konvensional.

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas *obyek/subyek* yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.²⁴ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 101870 Desa Sena tahun pelajaran 2018/2019 pada semester genap. Siswa kelas kontrol berjumlah 25 orang dan kelas eksperimen berjumlah 25 orang, yang rincian populasi pada penelitian ini dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas V SD Negeri 101870 Desa Sena

Kelas	Jumlah siswa
V-A	25
V-B	25
Jumlah	50

Sumber: *Tata Usaha SD Negeri 101870 Desa Sena*

²⁴*Ibid*, h. 80.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili).²⁵ Keadaan populasi yang sebenarnya, maka agar dapat diperoleh sampel yang cukup representatif digunakan teknik *Total Sampling*. Teknik *Total Sampling* merupakan keseluruhan objek penelitian yang dapat dijangkau oleh peneliti atau objek populasi kecil dan keseluruhan populasi merangkap sebagai sampel penelitian.²⁶

Menurut Suharsimi Arikunto jika jumlah anggota subjek dengan populasi hanya memiliki 100 hingga 150 orang, maka sebaiknya subjek sejumlah itu diambil seluruhnya untuk dijadikan sampel.²⁷ Maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sama dengan jumlah populasi yaitu seluruh siswa kelas V SDN 101870 Desa Sena Tahun Ajaran 2018/2019 sebanyak 50 siswa.

Tabel 3.3 Rincian Sampel

No	Perlakuan Mengajar	Kelas	Jumlah
1	Eksperimen	V-B	25 orang
2	Kontrol	V-A	25 orang
Jumlah			50 orang

C. Definisi Operasional

Penelitian ini berjudul pengaruh model pembelajaran *Role Playing* Terhadap hasil belajar PKn materi Keputusan Bersama siswa kelas V. Istilah-istilah yang memerlukan penjelasan adalah sebagai berikut:

²⁵ *Ibid*, h. 81.

²⁶ Burhan Bungin, (2019, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Politik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Prenada Media Group, h. 101.

²⁷ Suharsimi Arikunto, (2007), *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, h. 95.

1. Model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) adalah suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan siswa untuk memerankan status dan pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Penggunaan model ini dapat membuat siswa berperan lebih aktif karena melakukan kerja sama dengan teman-teman untuk mengekspresikan langsung nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran dirancang semenarik mungkin yang membuat siswa tidak bosan dan lebih mudah memahami materi dengan perasaan senang.
2. Hasil belajar PKn merupakan hasil yang dicapai siswa melalui tes hasil belajar PKn baik secara proses maupun pada akhir pembelajaran.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data sebuah penelitian yang dilakukan dengan berbagai cara dan langkah dari awal penelitian hingga akhir karena itu perlu adanya instrumen dalam sebuah penelitian dalam penelitian yang saya gunakan dalam penelitian ini adalah berbentuk tes. Tes merupakan instrumen atau alat untuk mengukur perilaku, atau kinerja (*performance*) seseorang. Pada kegiatan penelitian yang akan dilakukan menggunakan tes sebagai alat ukur dalam melihat peningkatan hasil belajar yang dilakukan siswa di kelas, sehingga dengan melalui tes guru akan mengetahui dengan jelas sejauh mana tingkat perkembangan pengetahuan seorang siswa tersebut.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa

pengetahuan teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Instrument penelitian sebagai alat pengumpul data digunakan tes. Tes digunakan yaitu dalam bentuk soal pilihan berganda sebanyak 10 soal dengan empat pilihan jawaban, dan salah satu jawaban merupakan yang benar sedangkan pilihan lainnya sebagai distraktor, dan diuji dengan daya pembeda dan tingkat kesukaran soal. Penyusunan tes hasil belajar mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk SDN 101870 Desa Sena kelas V semester genap tahun ajaran 2018/2019. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar PKn siswa baik di kelas eksperimen maupun kelas control. Bentuk tes yang diberikan adalah tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Kriteria penilaian adalah memberi skor 5 untuk setiap jawaban yang dijawab benar dan skor 0 untuk setiap jawaban yang dijawab salah.

Agar memenuhi kriteria alat evaluasi yang baik yaitu mampu mencerminkan kemampuan yang sebenarnya dari tes yang dievaluasi, maka alat evaluasi tersebut harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Validitas Tes

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk apa yang seharusnya diukur.²⁸ Untuk menguji validitas tes yang gunakan rumus korelasi product momen sebagai berikut.²⁹

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

²⁸ Sugiyono, (2011), *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung: Alfabeta, h. 168.

²⁹ Suharsimi Arikunto, *Op.Cit*, h. 87.

Keterangan:

X = Skor butir

Y = Skor total

R_{xy} = Koevisien validitas tes

N = Banyak siswa

Kriteria pengujian validitas adalah setiap item valid apabila $r_{xy} > r_{\text{tabel}}$, r_{tabel} diperoleh dari nilai kritis *r produk moment* dan juga dengan menggunakan formula guilfort yaitu setiap item dikatakan valid apabila $r_{xy} > r_{\text{tabel}}$. Siswa kelas V SD Negeri 101870 Desa Sena yang berjumlah 25 siswa dijadikan sebagai validator untuk memvalidasi tes yang akan digunakan untuk tes hasil belajar kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.

2. Reabilitas Tes

Suatu alat ukur disebut memiliki reabilitas yang tinggi apabila instrumen itu memberikan hasil pengukuran yang konsisten. Untuk menguji reliabilitas tes digunakan rumus Kuder Richardson sebagai berikut:³⁰

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reabilitas tes

N = Banyak soal

P = proporsi yang menjawab item dengan benar

Q = proporsi yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

S^2 = Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

³⁰ Suharsimi Arikunto, *Op. Cit*, h. 115.

Tabel 3.4. Tingkat Reabilitas Suatu Tes

No	Indeks Reabilitas	Klasifikasi
1	$0,0 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
2	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
3	$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang
4	$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
5	$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat tinggi

Mencari varians total digunakan rumus sebagai berikut:³¹

$$S^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

S^2 = Varians total yaitu skor total

$\sum X$ = Jumlah skor total (seluruh item)

3. Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar.³² Untuk mendapatkan indeks kesukaran soal digunakan rumus yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah siswa peserta tes

Hasil penelitian indeks kesukaran soal dikonsultasikan dengan ketentuan dan diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3.5. Klasifikasi Kesukaran Soal

Besar P	Interpretasi
0,00 – 0,30	Terlalu sukar
0,30 – 0,70	Cukup (sedang)
0,70 – 1,00	Mudah

³¹ Indra Jaya, (2013), *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media Perintis, h. 100.

³² Suharsimi Arikunto. *Op, Cit*, h. 222.

4. Daya Pembeda Soal

Untuk menentukan daya pembeda, terlatih dahulu skor dari peserta tes diurutkan dari skor tinggi sampai skor terendah. Kemudian diambil 50% skor teratas sebagai kelompok atas dan 50% skor terbawah sebagai kelompok bawah. Untuk menghitung data pembeda soal digunakan rumus yaitu:³³

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = Daya Pembeda soal atau indeks diskriminasi

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (ingin, P sebagai indeks kesukaran)

P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3.6. Indeks Daya Pembeda Soal

No	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	0.0 – 0,19	Jelek
2	0,20 – 0,39	Cukup
3	0,40 – 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik sekali

F. Teknik Analisis Data

Analisi data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua tahapan yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif adalah statistik

³³Suharsimi Arikunto. *Op, Cit*, h. 223.

yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.³⁴ Penggunaan analisis deskriptif dan analisis inferensial ini digunakan untuk menjelaskan data yang nantinya didapat pada saat penelitian yaitu dengan menggunakan tabel, grafik, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data, melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan persentasi.

1. Rata-Rata Hitung

Banyak problem yang dapat dinyatakan dengan satu bilangan yang menggambarkan sekumpulan bilangan. Yang paling terkenal adalah rata-rata hitung atau yang biasa disebut rata-rata saja. Rata-rata hitung dari sekumpulan bilangan adalah jumlah bilangan-bilangan itu dibagi banyaknya bilangan. Bila banyaknya bilangan itu $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$, maka:

$$\text{Rata-rata hitung} = \frac{x_1 + x_2 + x_3 + \dots + x_n}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \dots \dots \dots 1.2.1.$$

Biasanya rata-rata hitung

Dari : $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ ditulis \bar{x}

Dari : $y_1, y_2, y_3, \dots, y_n$ ditulis \bar{y}

Dari : $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ ditulis \bar{z}

2. Simpangan Baku

Simbangan yang paling sering digunakan adalah *simpangan baku* atau *deviasi standar*. Pangkat dua dari simpangan baku dinamakan *varians*. Untuk sampel, simpangan baku atau diberi simbol s , sedangkan untuk populasi diberi

³⁴ Suharsimi Arikunto. *Op, Cit*, h. 232.

simbol σ (baca: sigma). Variansnya tentulah s^2 untuk varian sampel dan σ^2 untuk varians populasi. Jenisnya, s dan s^2 merupakan statistik sedangkan σ dan σ^2 parameter. Jika kita mempunyai sampel berukuran n dengan data $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ dan rata-rata \bar{x} , maka statistik s^2 dihitung dengan:

$$V(5) \dots \dots \dots s^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n-1}$$

Untuk mencari simpangan baku s , dari s^2 diambil harga akarnya yang positif.

Dari rumus V (5), varians s^2 dihitung sebagai berikut:

- Hitung rata-rata \bar{x}
- Tentukanlah selisih $x_1 - \bar{x}, x_2 - \bar{x}, \dots, x_n - \bar{x}$
- Tentukan kuadrat selisih tersebut, yakni $(x_1 - \bar{x})^2, (x_2 - \bar{x})^2, \dots, (x_n - \bar{x})^2$
- kuadrat-kuadrat tersebut dijumlahkan
- jumlah tersebut dibagi oleh $(n - 1)$.³⁵

Standar deviasi dapat dicari dengan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x_i^2}{N} - \left(\frac{\sum x}{N}\right)^2}$$

Keterangan:

SD = Standar Deviasi

$\frac{\sum x_i^2}{N}$ = Tiap skor dikuadratkan lalu dijumlahkan kemudian di bagi N

$\left(\frac{\sum x}{N}\right)^2$ = Semua skor dijumlahkan, dibagi N kemudian dikuadratkan

Analisis inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas akan menguji apakah skor tes berdistribusi normal atau tidak digunakan uji normalitas *liliefors*, langkah-langkahnya sebagai berikut:

- Mencari bilangan baku, digunakan rumus:

³⁵ Susilo Sudarman, *Op, Cit*, h. 97

$$Z_1 = \frac{\sum 1-x}{SD}$$

Keterangan:

X = rata-rata sampel

S = simpangan baku (standar deviasi)

b. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku

kemudian hitung peluang $F_{(zi)} = P(Z \leq Zi)$

c. Menghitung Proporsi $F_{(zi)}$ yaitu:

$$S_{(zi)} = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n}{n}$$

d. Menghitung selisih $F_{(zi)} - S_{(zi)}$, kemudian harga mutlaknya.

e. Bandingkan dengan L_o dan l tabel, ambilah harga paling besar disebut L_o untuk menerima atau menolak hipotesis. Kita bandingkan L_o dengan L yang diambil dari daftar untuk taraf nyata 0,05 dengan kriteria:

(1) Jika $L_o < L_{\text{tabel}}$ maka data berasal dari populasi terdistribusi normal.

(2) Jika $L_o \geq L_{\text{tabel}}$ maka data berasal dari populasi tidak distribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data yang dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini adalah varians terbesar dibandingkan dengan varians terkecil, yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Simpangan baku terbesar

S_2^2 = Simpangan baku terkecil

Nilai F_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan nilai F_{tabel} yang diambil dari tabel distribusi F dengan dk penyebut = n-i dan dk pembilang = n-1. Dimana n pada dk penyebut berasal dari jumlah sampel varians terbesar, sedangkan n pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Kriteria membendingkan adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak berarti varians homogen. jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau varians tidak homogen.³⁶

5. Pengajuan Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan uji t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

T = Distribusi T

\bar{X}_1 = Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

\bar{X}_2 = Rata-rata hasil belajar kelas kontrol

n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = Jumlah siswa kelas kontrol

S_1^2 = Varians kelas eksperimen

S_2^2 = Varians kelas kontrol

S^2 = Varians dua kelas

S = Standar deviasi gabungan dari dua kelas sampel

Harga t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan kriteria pengujian pada signifikan (α) = 0,05 yaitu:

³⁶ Sugiyono, *Op, Cit*, h. 261

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya, ada pengaruh yang positif dan signifikan antara model *Role Playing* terhadap hasil belajar PKn materi keputusan bersama kelas V SDN 101870 Desa Sena.
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ artinya, tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara metode *Role Playing* terhadap hasil belajar PKn materi keputusan bersama kelas V SDN 101870 Desa Sena.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101870 Desa Sena, Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 101870 Desa Sena tahun pelajaran 2018/2019 yang terdiri atas dua kelas dengan keseluruhan jumlah siswa 50 orang. Kelas yang dipilih sebagai sampel yaitu kelas V-A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 25 orang dan kelas V-B sebagai kelas eksperimen sebanyak 25 orang.

Pengambilan data diperoleh dari hasil yang dilakukan kepada siswa kelas yang terpilih sebagai sampel. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh terhadap kelas eksperimen yang diberikan perlakuan khusus sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan khusus.

Penelitian pada kelas eksperimen dan kontrol di SD Negeri 101870 Desa Sena dilaksanakan pada tanggal 13 Februari s/d 13 Maret 2019 sebanyak empat kali pertemuan. Dengan rincian dua kali pertemuan di kelas eksperimen dan dua kali pertemuan di kelas kontrol. Alokasi waktu satu kali pertemuan adalah 2 x 35 menit (2 jam pelajaran). Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah keputusan bersama.

Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan tes validasi soal tes kepada siswa kelas VI-A untuk mengetahui soal-soal yang layak dijadikan Instrumen dalam penelitian.

2. Deskripsi Data Instrumen Tes

Dalam penelitian ini memiliki kelas VI-A sebagai uji coba tes yang telah divaliditas oleh Ismail, M.Pd sebagai validator untuk memvalidasi tes yang akan digunakan pada tes hasil belajar PKn siswa. Dari hasil perhitungan validasi tes *lampiran 6*, dengan rumus *Korelasi Product Momen* ternyata dari 25 soal dalam bentuk pilihan ganda yang diujikan dinyatakan 12 soal valid dan 13 soal tidak valid.

Setelah perhitungan validasi diketahui maka selanjutnya dilakukan perhitungan reliabilitas *lampiran 9*, dengan menggunakan rumus K-R 20 diketahui bahwa instrumen soal dinyatakan reliabel. Langkah selanjutnya adalah menghitung daya beda tiap soal. Setelah dilakukan perhitungan daya beda *lampiran 10* terdapat 11 soal dengan kriteria baik, 1 soal dengan kriteria sangat baik dan 13 soal dengan kriteria jelek. Langkah terakhir adalah dengan menghitung tingkat kesukaran soal *lampiran 10* maka soal dinyatakan 10 soal dengan kriteria mudah, 13 soal dengan kriteria sedang dan 2 soal dengan kriteria terlalu sukar.

Dari hasil perhitungan validitas, reabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda soal maka peneliti menyatakan 10 soal yang akan diujikan pada tes hasil belajar PKn siswa.

Tabel 4.1. Rekapitulasi validitas reliabelitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal

No Soal	Validitas	Reabilitas	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Keputusan
1	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Mudah	Tolak
2	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Tolak
3	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Mudah	Tolak
4	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Tolak
5	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Terima
6	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Tolak
7	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Mudah	Tolak
8	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Tolak
9	Valid	Reliabel	Baik	Mudah	Terima
10	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Tolak
11	Valid	Reliabel	Baik	Mudah	Terima
12	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Terima
13	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Terima
14	Valid	Reliabel	Baik	Mudah	Terima
15	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Mudah	Tolak
16	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Mudah	Tolak
17	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Mudah	Tolak
18	Valid	Reliabel	Baik	Mudah	Terima
19	Valid	Reliabel	Baik	Terlalu Sukar	Terima
20	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Tolak
21	Valid	Reliabel	Baik	Terlalu Sukar	Tolak
22	Valid	Reliabel	Baik Sekali	Sedang	Tolak
23	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	sedang	Tolak
24	Valid	Reliabel	Baik	Terlalu Sukar	Terima
25	Valid	Reliabel	Baik	Terlalu Sukar	Terima

3. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Pada deskripsi data hasil belajar siswa kelas eksperimen ini menjawab rumusan masalah poin ke-1 yaitu penerapan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PKn kelas V (kelas eksperimen). Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 10 soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model *Role Playing*. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 10 soal dengan penilaian menggunakan skala 100.

Hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 4.2. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen

Statistik	Pre-Test	Pos-Test
Jumlah Siswa	25	25
Jumlah Soal	10	10
Jumlah Nilai	950	2180
Rata-Rata	38,00	87,20
Standar Defiasi	17,80	10,21
Varians	316,67	104, 33
Nilai Maksimum	60	100
Nilai Minimum	10	70

Tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata pre-test 38,00 dengan standar deviasi 17,80 dan setelah diajarkan dengan model *Role Playing*, diperoleh rata-rata 87,20 dengan standar deviasi 10,21.

Data hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing* di kelas eksperimen. Penerapan model *Role Playing* bukan hanya berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa saja tetapi juga memiliki nilai-nilai pendidikan yang didapat pada penerapan model *Role Playing*, adapun nilai-nilai pendidikan yang didapat yaitu:

- a. Terdapat perkembangan nilai sosial pada diri siswa.
- b. Membantu siswa untuk berkomunikasi dengan baik.
- c. Melatih percaya diri siswa di depan kelas.
- d. Meningkatkan semangat siswa untuk belajar.
- e. Melatih kekompakan dan keharmonisan di dalam kelas.
- f. Membantu siswa dalam menyelesaikan masalah dengan musyawarah.

4. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Untuk kelas kontrol, sebelum dilakukan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 10 soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 10 soal dengan penilaian menggunakan skala 100.

Hasil pre-test dan post- test pada kelas kontrol disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Kontrol

Statistik	Pre-Test	Pos-Test
Jumlah Siswa	25	25
Jumlah Soal	10	10
Jumlah Nilai	790	1890
Rata-Rata	31,60	75,60
Standar Defiasi	14,05	13,25
Varians	197,33	175,67
Nilai Maksimum	50	90
Nilai Minimum	10	50

Tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa siswa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata pre-test 31,60 dengan standar deviasi 14,05 dan setelah diajarkan dengan pembelajaran konverensial diperoleh rata-rata 75,60 dengan standar deviasi 13,25.

B. Uji Pesyaratan Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *t* terhadap tes hasil belajar siswa, maka terlebih dahulu dilakukan uji persyarat yang meliputi:

1. Uji Normalitas

Salah satu teknik dalam uji normalitas adalah teknik liliefors, yaitu suatu teknik uji analisis ini mengambil nilai hasil belajar PKn siswa kelaseksperimen dengan kelas kontrol. Sampel dikatakan berdistribusi normal jika $L_{hitung} < L_{tabel}$. Berikut hasil analisis normalitas pada masing-masing kelas.

a. Hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan model *Role Playing* (Kelas Eksperimen)

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada *lampiran 14* untuk data nilai pre-test pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diajar dengan model

Role Playing pada hasil belajar PKn siswa diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,133 dengan nilai L_{tabel} sebesar 0,173. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,133 < 0,173$. Hasil perhitungan uji normalitas pada *lampiran 14* untuk data nilai post-test pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diajar dengan model *Role Playing* pada hasil belajar PKn siswa diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,133 dengan nilai L_{tabel} sebesar 0,173. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,133 < 0,173$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel pada hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan model *Role Playing* memiliki sebaran normal.

b. Hasil belajar PKn Siswa yang diajar dengan Pembelajaran Konverensial (Kelas Kontrol)

Pada hasil belajar PKn di kelas kontrol ini menjawab rumusan masalah poin ke-2 yaitu bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada *lampiran 14* untuk data nilai pre-test kelas kontrol yaitu kelas yang diajarkan dengan pembelajaran konverensial pada hasil belajar PKn siswa diperoleh L_{hitung} sebesar 0,162 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,173. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,162 < 0,173$. Hasil perhitungan uji normalitas pada *lampiran 14* untuk data nilai post-test kelas kontrol yaitu kelas yang diajarkan dengan pembelajaran konverensial pada hasil belajar PKn siswa diperoleh L_{hitung} sebesar 0,125 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,173. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,125 < 0,173$ Dengan ini dapat disimpulkan bahwa sampel pada hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan pembelajaran konverensial memiliki sebaran normal.

Tabel 4.4. Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Hasil	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	Pre-test	25	0,133	0,173	Berdistribusi Normal
	Post-test	25	0,133	0,173	Berdistribusi Normal
Kontrol	Pre-test	25	0,162	0,173	Berdistribusi Normal
	Post-test	25	0,125	0,173	Berdistribusi Normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi dengan varians yang sama. Untuk mengetahui homogenitas varians dari dua kelas yaitu dilakukan sampel digunakan uji homogen dengan mengambil nilai tes hasil belajar PKn siswa. Data berasal dari varians populasi yang homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Uji homogenitas dilakukan pada hasil belajar PKn siswa dapat dilihat pada lampiran 15.

Tabel 4.5. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas untuk Kelompok Sampel Pre-test dan Post-test

Kelompok	Kelas	Dk	SD^2	F_{hitung}	F_{tabel}	Keputusan
Pre-test	Eksperimen	24	316,67	1,604	1,984	Homogen
	Kontrol	24	197,33			
Post-test	Eksperimen	24	104,33	1,684	1,984	Homogen
	Kontrol	24	175,67			

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas di atas dapat disimpulkan bahwa, kelompok sampel berasal dari populasi yang sama.

C. Hasil Analisis Data/Pengujian Hipotesis

Pada hasil analisis data akan menjawab rumusan masalah poin ke-3 yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Role*

Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V (perbandingan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol). penerapan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PKn kelas V (kelas eksperimen). Data yang akan dianalisis adalah data hasil belajar PKn siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan data analisis sebelumnya data dinyatakan normal dan homogen sehingga uji hipotesis dapat dilakukan. Sebelum pada tahap pengujian hipotesis maka dilakukan perhitungan nilai rata-rata (mean) dan simpangan baku (SD). Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *t* (Polled Varian) digunakan apakah penerapan pembelajaran yang dilakukan mempunyai pengaruh atau tidak terhadap objek yang diteliti yaitu hasil belajar PKn siswa.

Hipotesis dalam penelitian ini ada dua yaitu:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PKn materi Keputusan Bersama di SD Negeri 101870 Desa Sena.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PKn materi Keputusan Bersama di SD Negeri 101870 Desa Sena.

Rumus uji *t* (Polled Varian) yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

1. Analisis data hasil belajar PKn Kelas Eksperimen

Analisis data dilakukan pada hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan menerapkan model *Role Playing* yaitu kelas V-B. Nilai tes hasil belajar PKn dapat dilihat pada lampiran 16. Dari hasil belajar PKn siswa kelas eksperimen dapat diketahui perolehan nilai rata-rata siswa sebesar 87,20 varians sebesar 104,33 dan standar deviasi sebesar 10,21.

2. Analisi Data Hasil Belajar PKn Kelas Kontrol

Analisis data selanjutnya dilakukan pada hasil belajar PKn siswa yang dilakukan kelas kontrol dengan pembelajaran konverensial yaitu pada kelas V-A. Nilai tes hasil belajar PKn dapat dilihat pada *lampiran 16*. Cari hasil PKn siswa kelas kontrol dapat diketahui prolehan nilai rata-rata siswa sebesar 75,60 variasi sebesar 175,67 dan standar deviasi sebesar 13,25.

Nilai rata-rata dan simpangan baku (SD) dari hasil belajar PKn siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6. Rata-Rata dan Simpangan Baku Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas V-B (Eksperimen)	Kelas V-A (Kontrol)
$n_1=25$	$n_1=25$
$\bar{X}_1 = 87,20$	$\bar{X}_1 = 75,60$
$S_1^2 = 104,33$	$S_1^2 = 175,67$

Setelah diperoleh nilai rata-rata dan simpangan baku dari masing-masing kelas maka selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan rumus statistik uji *t*. Pada penelitian ini menggunakan rumus uji *t* sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2}} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}$$

maka:

$$t = \frac{87,20 - 75,60}{\sqrt{\frac{(25-1)104,33 + (25-1)67}{25+25-2}} \times \left(\frac{1}{25} + \frac{1}{25}\right)}$$

$$t = \frac{11,6}{\sqrt{\frac{2503 + 4216,08}{48}} \times \left(\frac{2}{25}\right)}$$

$$t = \frac{11,6}{\sqrt{140 \times 0,08}}$$

$$t = \frac{11,6}{\sqrt{11,2}}$$

$$t = \frac{11,6}{3,346}$$

$$t = 3,467$$

Dari perhitungan tersebut diketahui nilai $t_{hitung} = 3,467$. Kriteria pengujiannya adalah tolak H_0 jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. T_{tabel} diambil dari tabel distribusi t dengan taraf signifikan yang digunakan adalah $5\% = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 25 + 25 - 2 = 48$ menggunakan rumus excel yaitu $= (0,05; dk)$. Maka diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,708$.

Berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya maka dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,467 > 1,708$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapa pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PKn materi Keputusan Bersama di SD Negeri 101870 Desa Sena”. Hasil uji t tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7. Hasil Uji t Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa

Kelompok	N	Rata-Rata	Dk	T _{hitung}	T _{tabel}	Kesimpulan
Kelas dengan model Role Playing	25	87,20	48	3,467	1,708	Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PKn materi Keputusan Bersama di SD Negeri 101870 Desa Sena
Kelas tanpa model Role Playing	25	75,60	48			

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah diusahakan dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur ilmiah, namun demikian masih memiliki keterbatasan yaitu:

1. Faktor kebiasaan siswa yang sering menerima penjelasan berupa penerapan konvensional sehingga ketika penerapan model baru yang diterapkan siswa bingung dan kurang dapat menjalankan kegiatan yang ada sehingga guru lebih sering mengarahkan siswa dan memberikan bimbingan secara khusus sehingga waktu yang terbatas menjadi penghalang bagi guru dalam menyelesaikan materi dengan baik karna penerapan model *Role Playing* membutuhkan kecakapan berfikir siswa yang cepat tanggap serta membutuhkan waktu yang tidak sedikit.

2. Adanya keterbatasan peneliti dalam menggunakan alat peraga karena kurangnya fasilitas serta alat peraktek yang kurang memadai, sehingga penerapan peraktek langsung kurang dapat menarik perhatian siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian dan penyujian hipotesis yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Penggunaan model *Role Playing* pada mata pelajaran PKn siswa, dilakukan pada kelas eksperimen yaitu kelas V-B. Subjek yang diteliti sebanyak 25 siswa di SD Negeri 101870 Desa Sena pada tanggal 13 Februari s/d 13 Maret 2019. Penggunaan model *Role Playing* pada proses pembelajaran PKn dengan cara siswa bermain peran yang sudah ditentukan oleh guru topik/masalahnya untuk dipecahkan bersama oleh siswa. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*, siswa melakukan kerjasama untuk memainkan perannya masing-masing. Setelah itu masing-masing kelompok yang menjadi penonton mempersentasikan kesimpulannya. Model pembelajaran ini melibatkan siswa untuk aktif dan berperan penting dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan model pembelajaran *Role Playing* ini dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan sehingga memotifasi siswa untuk lebih antusias saat mengikuti mata pelajaran PKn.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas kontrol dapat dilihat dari rata-rata nilai tes awal (*pre-test*) diperoleh 31,60 sedangkan pada tes akhir (*post-test*) diperoleh 75,60 pada kelas V-A di SD Negeri 101870 Desa Sena yang menggunakan pembelajaran konvensional memiliki hasil belajar yang lebih baik.

3. Berdasarkan uji t pada data post-test yang diperoleh maka model *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V-B di SD Negeri 101870 Desa Sena. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,467 > 1,708$ ($n = 25$) dengan taraf signivikan 0,05 atau 5% dengan menyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, penelitian ini dapat menguji kebenaran hipotesis, yaitu bahwa, “Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PKn materi Keputusan Bersama di SD Negeri 101870 Desa Sena”.

B. Implikasi Penelitian

1. Penggunaan model *Role Playing* merupakan suatu proses yang dijalankan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran dan mampu memberikan pemahaman serat penerapan yang matang bagi guru dan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa agar dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia sehingga tujuan dari pembelajaran itu dapat tercapai dengan baik.
2. Penerapan yang dilakukan guru terhadap siswa akan dapat berpengaruh dalam peningkatan pengetahuan yang dipelajari siswa, hal ini mengandung implementasi agar kedepannyapihak sekolah lebih memperhatikan sistem penerapan materi yang dilakukan guru di dalam kelas, sehingga guru akan menggunakan model yang baru serta bermacam-macam dalam penerapan materi yang diajarkan.

3. Hasil belajar merupakan perubahan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran, jika pembelajaran yang diterapkan berhasil maka guru akan dikatakan berhasil dalam mengajar namun jika sebaliknya maka guru dikatakan kurang berhasil dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini mengandung implikasi agar kedepannya guru lebih manpu menerapkan model pembelajaran yang bertujuan dapat meningkatkan hasil belajar siswa meningkat.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat dituliskan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, sekolah disarankan akan menekankan model *Role Playing* secara berkesinambungan.
2. Bagi guru, guru dituntut untuk dapat lebih memahami karakteristik siswa yaitu dengan memahami sifat yang dimiliki anak dan memahami siswa secara prorangan serta tingkat kemampuan siswa agar model *Role Playing* dapat diterima dengan baik.
3. Bagi siswa, siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas serta selalu belajar dengan lebih giat lagi.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan juga menjadi bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusunan penelitian selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

DAPSTAR PUSTAKA

Abdussalam. Siddik, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, 2012.

Arikunto Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2007

Bungin Burhan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Politik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Prenada Media Group, Ct. 4. 2019.

Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan terjemahannya*. Bandung: Diponegoro. 2008

Dipl Zuhri Moh. TFL, dkk. *Terjemah Sunan At-Tirmidzi*. Semarang: Adhi Grafika. 2014.

Djamarah Bahri Syaiful, Zain Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.

Jaya Indra, *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2013.

Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah, [http:// research. unissula. ac.id /file/ publikasi /211313_015/9230 susun ISI DAN DAFTAR PUSTAKA BUKU MODEL edit. pdf](http://research.unissula.ac.id/file/publikasi/211313_015/9230_susun_ISI_DAN_DAFTAR_PUSTAKA_BUKU_MODEL_edit.pdf).

Nurmawati, *Evaluasi Pendidikan Islami*, Bandung: Citapustaka Media, 2016.

Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2017

Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.

Sagala Syaiful, *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: PT. Alfabeta, 2013.

- Sumantri Syaril Mohamad, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Shihab Umar, *Kontekstual Al-Qur'an: Kajian Tematik Atas Ayat-Ayat Hukum Dalam Al-Quran*, Jakarta: Renamadani, 2005.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabate, 2016.
- Sugiyanto, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alafabeta, 2017.
- Susilana Rudi, *Penelitian Pendidikan*. Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI, 2012.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sudarman Susilo. *(Bahan Ajar) Statistik Pendidikan*. Medan.
- Torkis Dhalimunthe, Endayani Henny. *(Bahan Ajar) Pembelajaran PKn Di MI/SD*. Medan, 2018.
- Widodo, "Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas Viii Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013", Vol XVII, No: 49, Edisi April 2013
- Winarno, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Isi, Strategi, dan Penelitian)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

DAFTAR RIWAYAR HIDUP

Nama : Muhammad Norazmi Bin Azwandi
Tempat, Tanggal Lahir : Tanjung Pura, 03 November 1997
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jln. Rantau Panjang Ds. Teluk Bakung Kec.
Tanjung Pura Kab. Langkat
Anak ke : 2 dari 4 bersaudara
Orang tua : Ayah : Azwandi Bin Abdulmanan
Ibu : Masasa Binti Ataitullah

Riwayat Pendidikan :

Pendidikan Dasar : SD Negeri 1 No.050724 Tanjung Pura
Pendidikan Menengah : MTs S. Jam'iyah Mahmudiah Tanjung Pura
MA Negeri 2 Tanjung Pura
Pendidikan Tinggi : Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(PGMI) Fakultas Ilmu Tabtidaiyah dan Keguruan
UIN SU Medan (2015-2019)

Lampiran 1

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Negeri 101870 Desa Sena
Mata Pelajaran : PKn
Kelas : V
Semester : Genap
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Standar Kompetensi : 4. Keputusan Bersama

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Nilai Budaya dan Karakter Bangsa	Gagasan Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
					Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh keputusan bersama dilingkungannya	<ul style="list-style-type: none"> • Arti dan sejarah keputusan bersama • Kita ditengah-tengah keputusan bersama • Sikap kita terhadap keputusan bersama 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Kerja keras 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami manusia sebagai makhluk sosial (hidup bersama dengan manusia lain). • Memahami arti keputusan bersama. • Mengetahui sejarah keputusan bersama dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan prose keputusan bersama. • Menyebutkan pengaruh keputusan bersama. • Menjelaskan sikap terhadap keputusan bersama 	Tugas Individu	Pilihan ganda	Terlampir	2 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku paket (Buku Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sukolah Dasar Kelas V, Terbitan ESIS, Karangan Dra. Dyah Sriwilujeng, M.Pd • Orang tua.

			perkembangannya • Menceritakan pengaruh						<ul style="list-style-type: none"> • Teman. • Lingkungan Rumah (keluarga,
Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan URAIAN Materi	Nilai Budaya dan Karakter Bangsa	Gagasan Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
					Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.2 mengidentifikasi jenis keputusan bersama yang pernah dilakukan dalam kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> • Kita ditengah-tengah keputusan bersama 	<ul style="list-style-type: none"> • kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> • keputusan bersama pada kehidupan sehari-hari. • Menjelaskan sikap kita terhadap keputusan bersama • menyebutkan contoh-contoh keputusan bersama di masyarakat • menampilkan dampak positif • keputusan bersama seperti melakukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan maksud keputusan bersama 	Tugas individu	Penilaian tulisan Penilaian sikap (pengamatan dan perilaku)	Buatlah daftar mengenai jenis keputusan bersama yang kini digunakan di masyarakat	2 Jp	<ul style="list-style-type: none"> • sekolah,dst). • Buku paket (Buku Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar Kelas V, Terbitan ESIS, Karangan Dra. Dyah

			sebuah musyawarah desa dalam pemilihan ketua RT						Sriwilujeng, M.Pd <ul style="list-style-type: none"> • Orang tua. • Teman. • Lingkungan Rumah (keluarga, sekolah,dst).
Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan URAIAN Materi	Nilai Budaya dan Karakter Bangsa	Gagasan Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
					Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.3 Menentukan sikap terhadap keputusan bersama yang terjadi di masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap kita terhadap keputusan bersama 	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan dampak negatif dan positif dari keputusan bersama. • Menyebutkan contoh-contoh dampak positif dan negatif keputusan bersama. • Menentukan sikap kita terhadap pengaruh 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan sikap kita terhadap keputusan bersama 	Tugas indifidu	Penilaian tulisan Penilaian sikap (pengamatan prilaku)	Mengissi kolom skala sikap	2 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku paket (Buku Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sukolah Dasar Kelas V, Terbitan ESIS, Karangan Dra. Dyah Sriwilujeng, M.Pd • Orang tua. • Teman. • Lingkungan

									Rumah (keluarga, sekolah,dst).
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--------------------------------------

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 101870 Desa Sena

Medan, 13 Februari 2019
Guru Mapel PKn

Supriani II, S.Pd
NIP. 19651020 198611 2 003

Eliya Mariyati S.Pd
NIP. 19821124 201001 2 017

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : SD Negeri 101870 Desa Sena
Kelas / Semester : V-B (lima) / Genap (2)
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (2 Pertemuan)
Hari / Tanggal : Jum'at / 15 Februari 2019

A. STANDAR KOMPETENSI

4. Menunjukkan sikap terhadap keputusan bersama di kelas

B. KOMPETENSI DASAR

4.1 Memberikan contoh sederhana tentang keputusan bersama di dalam kelas

C. INDIKATOR

4.1.1 Memberikan contoh sederhana tentang keputusan bersama di masyarakat

4.1.2 Memberikan contoh sederhana pengaruh negatif keputusan bersama

D. TUJUAN

1. Melalui model bermain peran (*Role Playing*) siswa dapat memberikan contoh sederhana pengaruh keputusan bersama di lingkungan masyarakat
2. Melalui model bermain peran (*Role Playing*) siswa dapat memberikan contoh sederhana pengaruh negatif keputusan bersama.

E. MATERI

KEPUTUSAN BERSAMA

A. Bentuk-bentuk Keputusan Bersama

Banyak cara yang dilakukan orang atau sekelompok orang dalam mengambil keputusan bersama. Secara umum ada tiga cara yang menghasilkan orang dan sekelompok orang dalam membentuk keputusan bersama. Cara-cara

itu adalah (1) Kewenangan Pemimpin, dalam masyarakat tradisional, kewenangan pemimpin atau orang yang dituakan sangat diakui. Pengambilan keputusan bersama yang diserahkan kepada pemimpin bukan hanya menjadi tradisi Negara-negara timur saja. Dalam Negara barat juga pernah berlaku, dan tradisi masyarakat Jawa juga seperti ini. Saat ini, cara pengambilan keputusan bersama yang diserahkan kepada pemimpin tersebut dinilai tidak cocok lagi dan cara ini banyak dihindari dan bahkan ditinggalkan; (2) Keputusan Suara Terbanyak, dalam pandangan ini setiap memiliki hak suara yang sama tanpa melihat latar belakang social yang bersangkutan. Keputusan bersama harus didasarkan atas suara terbanyak. Dari sinilah muncul suara mayoritas dan suara minoritas, suara mayoritas adalah suara yang dari jumlah kelompok suara terbanyak dan suara minoritas adalah suara yang keluar dari kelompok yang jumlah orangnya sedikit.

Dalam pengambilan keputusan bersama, suara mayoritas niscaya akan menjadi pemenang. Sebaliknya, suara minoritas karena jumlahnya lebih sedikit harus rela mengikuti dan mematuhi keputusan bersama; (3) Keputusan Musyawarah Mufakat, musyawarah adalah proses pembahasan suatu persoalan dengan maksud mencapai keputusan bersama. Mufakat adalah kesepakatan yang dihasilkan setelah melakukan proses pembahasan dan perundingan bersama. Jadi, musyawarah mufakat merupakan proses membahas persoalan secara bersama demi mencapai kesepakatan bersama.

Dibandingkan dua bentuk pengambilan keputusan yang lain, musyawarah mufakat memang lebih sulit. Namun, dalam kehidupan bermasyarakat, musyawarah mufakat memiliki beberapa manfaat langsung, yakni: musyawarah mufakat merupakan cara yang tepat untuk mengatasi berbagai silang pendapat; berpeluang mengurangi penggunaan kekerasan; berpotensi menghindari dan mengatasi kemungkinan terjadinya konflik.

Ada beberapa prinsip yang harus dipegang teguh dalam membuat keputusan bersama secara mufakat, yakni: 1) pendapat disampaikan secara santun; 2) menghormati pendapat orang lain yang bertentangan pendapat; 3) mencari titik temu di antara pendapat-pendapat yang ada secara bijaksana; 4)

menerima keputusan bersama secara besar hati, meski tidak sesuai keinginan;
5) melaksanakan keputusan bersama dengan sepuh hati.

B. Mematuhi Keputusan Bersama

Keputusan bersama merupakan sebuah kesepakatan yang dibuat untuk ditaati. Ada beberapa hal yang harus dipahami sesudah keputusan bersama disepakati. Hal-hal itu adalah sebagai berikut. (1) Keputusan bersama mensyaratkan tanggung jawab bersama, adalah semua pihak yang menyepakati hasil keputusan bersama tersebut. Jika sebelumnya tidak setuju, tetapi jika keputusan sudah diambil maka ia wajib untuk bertanggung jawab; (2) Keputusan bersama menghasilkan hak dan kewajiban yang sama. Ketika keputusan bersama telah dihasilkan, maka semua pihak juga memiliki hak dan kewajiban yang sama. Tidak boleh ada sebagian pihak merasa memiliki hak yang lebih banyak dibandingkan kewajibannya; (3) Keputusan bersama wajib dilaksanakan semua pihak. Keberhasilan untuk membuat sebuah keputusan bersama dengan orang lain merupakan hal yang sangat penting. Kalau ada satu pihak yang tidak mau melaksanakan keputusan bersama itu, berarti keputusan bersama itu tidak berhasil.

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Bermain Peran (*Role Playing*)
3. Diskusi
4. Penugasan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan

No	Kegiatan		Waktu
	Guru	Siswa	
1	Guru menyiapkan kondisi siswa siap belajar	Siswa mengkondisikan diri	10 menit
2	Guru menyampaikan apersepsi melalui tanya jawab	Siswa menjawab pertanyaan guru	
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	Siswa menyimak pemaparan guru	

2. Kegiatan Inti

No	Kegiatan		Waktu
	Guru	Siswa	
Menghangatkan suasana dan memotifasi peserta didik			55 menit
1	Guru melkukantanya jawab dengan siswa mengenai keptusan bersama	Siswa menjawab peranyaan guru tentang keputusan bersama	
2	Guru bertanya kepada siswa mengenai perubahan sosial akibat dari keputusan bersama dalam kehidupan sehari-hari	Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai perubahan sosial akibat dampak kepuusan bersama dalam kehidupan sehari-hari	
3	Guru bertanya kepada siswa mengenai dampak negatif adanya keputusan bersama dalam kehudupan sehari-hari	Siswaa menjawab pertanyaan guru mengenai dampak negatif adanya keputusan bersama dalam kehidupan sehari-hari	
Memilih peran			
4	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menjadi pemeran dalam sebuah cerita tentang tokoh sederhana pengaruh keputusan bersama	Beberapa menjadi pemeran dalam sebuah cerita	
5	Guru memberikan naskah <i>Role Playing</i> kepada siswa	Siswa membagi peran masing-masing sesuai dengan naskah <i>Role Playing</i>	
Menyusun tahap-tahap peran			
6	Guru memberikan petunjuk pada sekelompok siswa yang akan memerankan cerita tentang contoh sederhana tentang keputusan bersama	Latihan memerankan sebelum tampil di depan kelas	
7	Guru membagi siswa yang tidak memerankan cerita menjadi beberapa kelompok	Siswa secara berkelompok mempersiapkan untuk melakukan pengamatan pemeranan cerita di depan kelas	
Menyiapkan pengamat			
8	Guru meminta siswa yang tidak menjadi pemeran cerita	Siswa menjadi pengamat	

	untuk mengamati kegiatan pemeranan cerita	
<i>Pemeranan</i>		
9	Guru memperhatikan dan mengamati	Setiap kelompok mengamati
10	Guru memfasilitasi siswa untuk mengadakan diskusi	Perwakilan siswa yang menjadi pengamat melaporkan hasil pengamatan dan kelompok lain menanggapi
<i>Diskusi dan evaluasi</i>		
11	Guru memberi kesempatan pada siswa untuk mengemukakan pengalaman siswa mengenai penerapan keputusan bersama di masyarakat	Siswa yang menjadi pemeran menanggapi
12	Guru memberi kesempatan pada siswa untuk mengemukakan pengalaman siswa mengenai dampak negatif adanya keputusan bersama di masyarakat	Siswa yang menjadi pemeran menanggapi
13	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti	Semua siswa melakukan tanya jawab dan diskusi sehingga menjadi saling berinteraksi
<i>Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan</i>		
14	Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan hasil dari kegiatan belajar	Siswa diberikan kesempatan untuk menyimpulkan hasil dari kegiatan belajar

3. Penutup

No	Kegiatan		Waktu
	Guru	Siswa	
1	Guru memberikan penguatan serta memberikan siswa soal evaluasi	Siswa mengerjakan soal	10 menit
2	Guru menutup pelajaran dengan melafalkan hamdalah	Siswa membaca hamdalah bersama-sama	

H. SUMBER PEMBELAJARAN

Buku Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar Kelas V
(Sarjan, dkk. 2018. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional)

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

Jenis Penilaian	: Kompetensi Pengetahuan (Kognitif)
Bentuk Penilaian	: Tes Tertulis
Bentuk Soal	: Pilihan Ganda
Instrumen Soal	: Terlampir
Instrumen Penilaian	: Terlampir

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Kelas V-B

Medan, 13 Feb 2019
Mahasiswa Peneliti

Supriani II, S.Pd
NIP. 19651020 198611 2 003

Eliya Mariyati S.Pd
NIP. 19821124 201001 2 017

Muhammad Norazmi
NIM. 36154143

NASKAH ROLE PLAYING

Naskah Kelompok Musyawarah

Suatu hari dalam sebuah organisasi sekolah yaitu UKS, terjadi sebuah diskusi antara ketua, sekretaris, bendahara, anggota 1, dan anggota 2. Membahas mengenai jadwal piket penjagaan ruang UKS

Ketua : untuk melaksanakan perawatan siswa yang sakit setiap harinya, kita harus membuat jadwal piket setiap harinya dari hari senin hingga hari sabtu.

Sekretaris : iya, saya setuju.

Bendahara : anggota UKS berjumlah 5 orang bagaimana cara kita membagi tugas dari hari senin hingga hari sabtu?

Sekretaris : iya benar, jarak dari hari senin hingga hari sabtu berjumlah 6 hari sedangkan jumlah kita hanya ada 5 orang bagaimana cara kita membaginya.

Anggota 1 : saya punya usulan bagaimana jika kita buat pada hari jum'at ruang UKS ditutup, karna pada hari jumat seluruh siswa pulang lebih cepat.

Bendahara : saya kurang setuju, bagaimana jika ada siswa yang sakit pada hari itu.

Ketua : saya sepakat dengan bendahara, jika ruang UKS di tutup bagaimana jika ada siswa yang sakit pada hari itu.

Anggota 2: kalau begitu, bagaimana jika pada hari senin kita membuat piket gabungan, karna pada hari senin akan ada upacara bendera dan pasti banyak siswa yang akan kelelahan atau sebagainya.

Sekretaris : saya setuju.

Ketua : usulan yang bagus, dengan membuat piket gabungan di hari senin maka di hari yang lain akan di bagi satu orang satu setiap hari yang tersisa. Maka setiap orang akan mendapat jatah yang pas pada setiap harinya.

Bendahara : saya juga setuju, bagaimana dengan kawan-kawan?

“setuju sahut yang lain dengan serentak”

Ketua : Baiklah kalau begitu setiap hari senin akan diadakan piket gabungan, hari selasa dimulai dari saya setelah itu sekeretaris, bendahara, anggota 1, dan anggota 2. Bagaimana kawan-kawan?

“siap!” ujar semua sepakat.

Setelah ditutup semua petugas UKS pun membubarkan diri.

Naskah Kelompok Pemungutan Suara

Dalam sebuah desa akan dilakukan sebuah pemilihan kepala desa yang baru, maka semua warga desa berkumpul dalam sebuah TPS (Tempat Pemungutan Suara)

PA : baiklah berkumpulnya kita disini untuk melakukan pengutipan suara, suara tertinggi akan memduduki jabatan sebagai Kepala Desa yang baru sedangkan suara yang terendah akan gugur. Sebelum pemungutan suara dimulai maka para calon kades diharap untuk mengenalkan diri terlebih dahulu.

Cakades 1 : Assalamualikum Warahmatullah Wabarokaaatu. Perkenalkan saya calon kades 1 ingin mencolokkan diri mendaji kades untuk menjadikan warga makmur dan sentosa, maka pilihlah saya.

PA : selanjutnya calon kades 2

Cakades 2 : Assalamualikum Warahmatullah Wabarokaaatu. Perkenalkan saya calon kades 2 ingin mencolokkan diri menjadi kades untuk membantu para warga, menjadikan lingkungan desa indah, melengkapi fasilitas sarana prasarana yang ada di desa dari pembuatan jalan seta pembuatan selokan pada setiap pinggirnya agar warga terhindar dari banjir. Maka dari itu pilihlah saya.

PA : setelah perkenalan calon kades dilakukan maka masuklah acara selanjutnya yaitu pemungutan suara. Kepada warga dan segenap yang hadir di TPS harap mengantri dalam pemungutan suara nantinya.

“warga satu persatu melakukan pencoblosan dengan memilih pilihan yang sesuai dengan keinginan masing-masing hingga sampailah pada pembacaan suara yang terpilih”

PA : baiklah masuk ke acara selanjutnya yaitu pembacaan suara terpilih.

“PA (Pembawa Acara) akan membacakan suara yang dipilih dan perwakilan dari warga akan menuliskannya di papan suara”.

“ setelah semua suara dibacakan maka suara yang terbanyak itulah pemenang dan menjabat sebagai Kepala Desa seterusnya”. “Setelah pemenang dibacakan semua warga bertepuk tangan dengan meriah”

PA : kepada Kepala desa yang terpilih dipersilakan maju kedepan.

Kades baru : saya ucapkan terima kasih kepada semuanya yang telah memilih saya, semoga amanah ini bisa saya jaga. Terima kasih sebanyak-banyaknya.

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan : SD Negeri 101870 Desa Sena
Kelas / Semester : V-A (lima) / Genap (2)
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (2 Pertemuan)
Hari / Tanggal : Rabu / 20 Februari 2019

A. STANDAR KOMPETENSI

4. Menunjukkan sikap terhadap keputusan bersama di kelas

B. KOMPETENSI DASAR

- 4.1 Memberikan contoh sederhana tentang keputusan bersama di dalam kelas

C. INDIKATOR

- 4.1.1 Memberikan contoh sederhana tentang keputusan bersama di masyarakat
- 4.1.2 Memberikan contoh sederhana pengaruh negatif keputusan bersama

D. TUJUAN

1. Siswa dapat memberikan contoh sederhana pengaruh keputusan bersama di lingkungan masyarakat
2. Siswa dapat memberikan contoh sederhana pengaruh negatif keputusan bersama.

E. MATERI

KEPUTUSAN BERSAMA

A. Bentuk-bentuk Keputusan Bersama

Banyak cara yang dilakukan orang atau sekelompok orang dalam mengambil keputusan bersama. Secara umum ada tiga cara yang menghasilkan orang dan sekelompok orang dalam membentuk keputusan bersama. Cara-cara

itu adalah (1) Kewenangan Pemimpin, dalam masyarakat tradisional, kewenangan pemimpin atau orang yang dituakan sangat diakui. Pengambilan keputusan bersama yang diserahkan kepada pemimpin bukan hanya menjadi tradisi Negara-negara timur saja. Dalam Negara barat juga pernah berlaku, dan tradisi masyarakat Jawa juga seperti ini. Saat ini, cara pengambilan keputusan bersama yang diserahkan kepada pemimpin tersebut dinilai tidak cocok lagi dan cara ini banyak dihindari dan bahkan ditinggalkan; (2) Keputusan Suara Terbanyak, dalam pandangan ini setiap memiliki hak suara yang sama tanpa melihat latar belakang social yang bersangkutan. Keputusan bersama harus didasarkan atas suara terbanyak. Dari sinilah muncul suara mayoritas dan suara minoritas, suara mayoritas adalah suara yang dari jumlah kelompok suara terbanyak dan suara minoritas adalah suara yang keluar dari kelompok yang jumlah orangnya sedikit.

Dalam pengambilan keputusan bersama, suara mayoritas niscaya akan menjadi pemenang. Sebaliknya, suara minoritas karena jumlahnya lebih sedikit harus rela mengikuti dan mematuhi keputusan bersama; (3) Keputusan Musyawarah Mufakat, musyawarah adalah proses pembahasan suatu persoalan dengan maksud mencapai keputusan bersama. Mufakat adalah kesepakatan yang dihasilkan setelah melakukan proses pembahasan dan perundingan bersama. Jadi, musyawarah mufakat merupakan proses membahas persoalan secara bersama demi mencapai kesepakatan bersama.

Dibandingkan dua bentuk pengambilan keputusan yang lain, musyawarah mufakat memang lebih sulit. Namun, dalam kehidupan bermasyarakat, musyawarah mufakat memiliki beberapa manfaat langsung, yakni: musyawarah mufakat merupakan cara yang tepat untuk mengatasi berbagai silang pendapat; berpeluang mengurangi penggunaan kekerasan; berpotensi menghindari dan mengatasi kemungkinan terjadinya konflik.

Ada beberapa prinsip yang harus dipegang teguh dalam membuat keputusan bersama secara mufakat, yakni: 1) pendapat disampaikan secara santun; 2) menghormati pendapat orang lain yang bertentangan pendapat; 3) mencari titik temu di antara pendapat-pendapat yang ada secara bijaksana; 4)

menerima keputusan bersama secara besar hati, meski tidak sesuai keinginan;
5) melaksanakan keputusan bersama dengan sepuh hati.

B. Mematuhi Keputusan Bersama

Keputusan bersama merupakan sebuah kesepakatan yang dibuat untuk ditaati. Ada beberapa hal yang harus dipahami sesudah keputusan bersama disepakati. Hal-hal itu adalah sebagai berikut. (1) Keputusan bersama mensyaratkan tanggung jawab bersama, adalah semua pihak yang menyepakati hasil keputusan bersama tersebut. Jika sebelumnya tidak setuju, tetapi jika keputusan sudah diambil maka ia wajib untuk bertanggung jawab; (2) Keputusan bersama menghasilkan hak dan kewajiban yang sama. Ketika keputusan bersama telah dihasilkan, maka semua pihak juga memiliki hak dan kewajiban yang sama. Tidak boleh ada sebagian pihak merasa memiliki hak yang lebih banyak dibandingkan kewajibannya; (3) Keputusan bersama wajib dilaksanakan semua pihak. Keberhasilan untuk membuat sebuah keputusan bersama dengan orang lain merupakan hal yang sangat penting. Kalau ada satu pihak yang tidak mau melaksanakan keputusan bersama itu, berarti keputusan bersama itu tidak berhasil.

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Tanya Jawab
3. Penugasan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan

No	Kegiatan		Waktu
	Guru	Siswa	
1	Guru mengucapkan salam	Siswa menjawab salam	15 menit
2	Guru mengajak siswa untuk berdoa dengan membaca surah Al-Fatihah	Siswa membaca surat Al-Fatihah bersama-sama	
3	Guru menanyakan kabar siswa	Siswa menjawab kabar mereka secara bersama-sama	

4	Guru mendata kehadiran siswa	Siswa mendengarkan namanya dipanggil dan berkata “Hadir”	
5	Guru menyampaikan judul materi dan tujuan pembelajaran	Siswa mendengarkan guru menyampaikan judul materi dan tujuan pembelajaran	

2. Kegiatan Inti

No	Kegiatan		Waktu
	Guru	Siswa	
1	Guru menjelaskan materi pembelajaran	Siswa mendengarkan penjelasan guru	45 menit
2	Guru menuliskan materi pelajaran di papan tulis	Siswa mencatat di buku masing-masing	
3	Guru bertanya tentang materi yang telah dipelajari	Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru	
4	Guru memberikan tugas	Siswa mengerjakan tugas	

3. Penutup

No	Kegiatan		Waktu
	Guru	Siswa	
1	Guru menyimpulkan materi pembelajaran	Siswa mendengarkan kesimpulan guru	10 menit
2	Guru menutup pelajaran dengan melafalkan hamdalah	Siswa membaca hamdalah bersama-sama	
3	Guru mengucapkan salam	Siswa menjawab salam	

H. SUMBER PEMBELAJARAN

Buku Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar Kelas V (Sarjan, dkk. 2018. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional)

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

Jenis Penilaian : Kompetensi Pengetahuan (Kognitif)
 Bentuk Penilaian : Tes Tertulis
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda
 Instrumen Soal : Terlampir
 Instrumen Penilaian : Terlampir

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Kelas V-A

Medan, 13 Feb 2019
Mahasiswa Peneliti

Supriani II, S.Pd
NIP. 19651020 198611 2 003

Demak Sihombing, S.Pd
NIP. 19620515 198304 2 016

Muhammad Norazmi
NIM. 36154143

Lampiran 4

Instrumen Soal

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar!

1. Kegiatan dimasyarakat yang tidak perlu dimusyawarahkan adalah...
 - a. Memperbaiki jembatan yang rusak
 - b. Membantu tetangga kemalangan**
 - c. Merayakan HUT RI
 - d. Membangun pos kamling
2. Pemilihan ketua kelas sebaiknya dilakukan dengan cara...
 - a. Voting**
 - c. musyawarah
 - b. Aklamasi
 - d. Organisasi
3. Musyawarah harus dilakukan agar dimasyarakat tidak terjadi...
 - a. Perpecahan**
 - c. Perdamaian
 - b. Persatuan
 - d. Kerukunan
4. Melaksanakan keinginan pribadi dalam musyawarah merupakan hal yang seharusnya...
 - a. Dilakukan
 - c. Dilestarikan
 - b. Dijauhi**
 - d. Diutamakan
5. Musyawarah dilakukan untuk mencapai...
 - a. Kemenangan
 - c. Kesenangan
 - b. Kegembiraan
 - d. Mufakat**
6. Keputusan bersama dengan cara pemungutan suara disebut juga dengan...
 - a. Pemilihan umum
 - c. Insting
 - b. Mufakat
 - d. Voting**
7. Hal yang tidak boleh dilakukan pada saat pengambilan keputusan adalah...
 - a. Memaksakan kehendak pada orang lain**
 - b. Mengajukan usulan pada saat rapat
 - c. Mengisi daftar hadir
 - d. Memerhatikan usulan orang lain
8. Keputusan yang diambil dalam keputusan bersama harus...
 - a. Berlaku untuk golongan tertentu
 - b. Menyenangkan salah satu pihak
 - c. Berpihak pada pemimpin rapat
 - d. Berguna bagi kepentingan bersama**
9. Pemilihan yang tidak boleh diambil dengan cara voting adalah pemilihan...

- a. Ketua kelas
- b. **Siswa berprestasi**
- c. Presiden
- d. Gubernur

10. Sistem pemungutan suara masih dipakai di negara kita secara serentak dalam...

- a. Pemilihan menteri
- b. Pemilihan guru
- c. Pemilihan ketua RT
- d. **Pemilihan presiden**

Lampiran 6

Tes Uji Validitas

Untuk mencari validitas tes maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan korelasi moment. Dari tabel uji validitas tes hasil belajar siswa kelas V untuk soal nomor 5 diperoleh sebagai berikut:

$$\text{Diketahui} \quad : \sum X = 10 \quad \sum Y = 378 \quad \sum XY = 200$$

$$\sum X^2 = 100 \quad \sum Y^2 = 142884 \quad N = 25$$

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{25 \times 200 - (10)(378)}{\sqrt{\{25 \times 100 - 200\} \{25 \times 142884 - 142884\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{5000 - 3780}{\sqrt{150 \times 14416}}$$

$$r_{xy} = \frac{1220}{\sqrt{2162400}}$$

$$r_{xy} = \frac{1220}{1470,51}$$

$$r_{xy} = 0,829$$

Dari perhitungan di atas diperoleh nilai r_{hitung} 0,829, sedangkan nilai r_{tabel} dengan jumlah sampel 25 orang dan taraf signivikan $\alpha = 0,05$ adalah 0,396. Karena $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ ($0,829 \geq 0,396$) maka soal nomor dua tersebut dinyatakan valid. Dengan cara

yang sama dari 25 soal yang diujikan pada siswa, diperoleh sebanyak 12 soal yang valid.

No. Soal	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1	-0.707	0,396	Tidak Valid
2	-1.672	0,396	Tidak Valid
3	-8.282	0,396	Tidak Valid
4	-1.305	0,396	Tidak Valid
5	0.829	0,396	Valid
6	-0.866	0,396	Tidak Valid
7	-2.638	0,396	Tidak Valid
8	-1.143	0,396	Tidak Valid
9	0.419	0,396	Valid
10	-0.947	0,396	Tidak Valid
11	0.419	0,396	Valid
12	0.599	0,396	Valid
13	0.716	0,396	Valid
14	0.496	0,396	Valid
15	0.326	0,396	Tidak Valid
16	-0.05	0,396	Tidak Valid
17	-1.496	0,396	Tidak Valid
18	0.621	0,396	Valid
19	0.545	0,396	Valid
20	-1.976	0,396	Tidak Valid
21	0.422	0,396	Valid
22	0.521	0,396	Valid
23	0.391	0,396	Tidak Valid
24	0.571	0,396	Valid
25	0.682	0,396	Valid

Lampiran 8

Tes Uji Reliabilitas Tes

Untuk mencari reliabilitas tes maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus *Kunder Richardson*. Dari tabel uji reliabilitas tes hasil belajar siswa kelas VI diperoleh sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Diketahui} \quad : n &= 25 & \sum pq &= 4,3328 \\ S^2 &= 15,12\end{aligned}$$

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{25}{25-1} \right) \left(1 - \frac{15,12 - 4,3328}{15,12} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{25}{24} \right) \left(\frac{10,7872}{15,12} \right)$$

$$r_{11} = (1,042)(0,713)$$

$$r_{11} = 0,743$$

Dari perhitungan di atas diperoleh nilai reliabilitas tes adalah 0,743, maka tes di atas termasuk dalam klafikasi reliabilitasnya tinggi.

Lampiran 10

Indeks Kesukaran Tes

Uji tingkat kesukaran tes digunakan untuk melihat apakah tes yang disusun merupakan tes yang baik atau tidak. Artinya tes tidak terlalu mudah maupun sukar, yang berarti tes yang diberikan kepada siswa tergolong sedang. Uji tingkat kesukaran tes untuk soal no 2 dapat dihitung sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{Js}$$

Sebagai perhitungan indeks kesukaran tes soal nomor 2 adalah:

$$P = \frac{21}{25} = 0,84$$

Dengan merujuk kepada klasifikasi tingkat kesukaran tes maka tes nomor 2 tersebut dalam katagori mudah.

No. Soal	P	Klasifikasi
1	0.72	Mudah
2	0.56	Sedang
3	0.96	Mudah
4	0.6	Sedang
5	0.4	Sedang
6	0.64	Sedang
7	0.76	Mudah
8	0.64	Sedang
9	0.84	Mudah
10	0.68	Sedang
11	0.84	Mudah
12	0.48	Sedang
13	0.44	Sedang
14	0.88	Mudah
15	0.76	Mudah
16	0.8	Mudah
17	0.92	Mudah
18	0.92	Mudah
19	0.08	Terlalu Sukar
20	0.64	Sedang
21	0.08	Terlalu Sukar
22	0.64	Sedang
23	0.48	sedang
24	0.24	Terlalu Sukar
25	0.12	Terlalu Sukar

Tes Uji Daya Beda

Untuk mengetahui indeks soal nomor 2 sebagai berikut:

$$D = PA - PB$$

$$D = 1 - 0,7$$

$$D = 0,3$$

Dengan merujuk kepada klasifikasi tingkat kesukaran tes maka tes nomor 2 termasuk dalam kategori cukup.

No. Soal	Daya Beda	Klasifikasi
1	-0.5	Jelek
2	0.2	Cukup
3	-0.1	Jelek
4	0.3	Cukup
5	0.4	Baik
6	-0.3	Jelek
7	0.2	Cukup
8	0.3	Cukup
9	0.4	Baik
10	-0.4	Jelek
11	0.4	Baik
12	0.5	Baik
13	0.5	Baik
14	0.4	Baik
15	-0.6	Jelek
16	-0.3	Jelek
17	0	Jelek
18	0.4	Baik
19	0.5	Baik
20	0.4	Jelek
21	0.4	Baik
22	0.8	Baik Sekali
23	-0.8	Jelek
24	0.5	Baik
25	0.4	Baik

Lampiran 11

Data Hasil Belajar Siswa

A. Data Hasil Belajar siswa Kelas Eksperimen

No Urut	Kode Siswa	Pre-test			Post-test		
		Skor	Nilai (X1)	$X1^2$	Skor	Nilai (X2)	$X2^2$
1	1	3	30	900	8	80	6400
2	2	1	10	100	7	70	4900
3	3	5	50	2500	9	90	8100
4	4	2	20	400	7	70	4900
5	5	5	50	2500	9	90	8100
6	6	3	30	900	8	80	6400
7	7	3	30	900	9	90	8100
8	8	6	60	3600	10	100	10000
9	9	1	10	100	7	70	4900
10	10	5	50	2500	10	100	10000
11	11	4	40	1600	8	80	6400
12	12	5	50	2500	10	100	10000
13	13	2	20	400	9	90	8100
14	14	6	60	3600	10	100	10000
15	15	1	10	100	7	70	4900
16	16	1	10	100	8	80	6400
17	17	6	60	3600	10	100	10000
18	18	6	60	3600	9	90	8100
19	19	4	40	1600	9	90	8100
20	20	6	60	3600	9	90	8100
21	21	2	20	400	8	80	6400
22	22	5	50	2500	10	100	10000
23	23	4	40	1600	9	90	8100
24	24	4	40	1600	9	90	8100
25	25	5	50	2500	9	90	8100
Jumlah Nilai		95	950	43700	218	2180	192600
Rata-Rata		3.80	38.00		8.72	87.20	
Stabdar Deviasi			17.80			10.21	
Varians			316.67			104.33	
Maksimum		6	60		10	100	
Minimum		1	10		7	70	

B. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

No Urut	Kode Siswa	Pre-test			Post-test		
		Skor	Nilai (X1)	X1 ²	Skor	Nilai (X2)	X2 ²
1	1	3	30	900	7	70	4900
2	2	1	10	100	5	50	2500
3	3	5	50	2500	9	90	8100
4	4	4	40	1600	9	90	8100
5	5	1	10	100	5	50	2500
6	6	5	50	2500	9	90	8100
7	7	4	40	1600	8	80	6400
8	8	4	40	1600	8	80	6400
9	9	2	20	400	6	60	3600
10	10	2	20	400	5	50	2500
11	11	5	50	2500	9	90	8100
12	12	4	40	1600	8	80	6400
13	13	5	50	2500	9	90	8100
14	14	3	30	900	6	60	3600
15	15	2	20	400	7	70	4900
16	16	4	40	1600	9	90	8100
17	17	3	30	900	8	80	6400
18	18	3	30	900	8	80	6400
19	19	2	20	400	8	80	6400
20	20	1	10	100	7	70	4900
21	21	4	40	1600	9	90	8100
22	22	4	40	1600	8	80	6400
23	23	2	20	400	7	70	4900
24	24	1	10	100	7	70	4900
25	25	5	50	2500	8	80	6400
Jumlah Nilai		79	790	29700	189	1890	147100
Rata-Rata		3.16	31.60		7.56	75.60	
Stabdard Deviasi			14.05			13.25	
Varians			197.33			175.67	
Maksimum		5	50		9	90	
Minimum		1	10		5	50	

Lampiran 12

Produk Perhitungan Rata-Rata, Varians, dan Standar Deviasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

A. Kelas Eksperimen

1. Nilai Pre-Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 950 \quad \sum X^2 = 43700 \quad n = 25$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{950}{25} = 38$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{25(43700) - (950)^2}{25(25-1)}$$

$$S^2 = \frac{1092500 - 902500}{25(24)}$$

$$S^2 = \frac{190000}{600}$$

$$S^2 = 316,67$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{316,67} = 17,80$$

2. Nilai Post-Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 2180 \quad \sum X^2 = 192600 \quad n = 25$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{2180}{25} = 87,2$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{25 (192600) - (2180)^2}{25(25-1)}$$

$$S^2 = \frac{4815000 - 4752400}{25(24)}$$

$$S^2 = \frac{62600}{600}$$

$$S^2 = 104,33$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{104,33} = 10.21$$

B. Kelas Kontrol

1. Nilai Pre-Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 950 \quad \sum X^2 = 43700 \quad n = 25$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{790}{25} = 31,6$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{25 (29700) - (790)^2}{25(25-1)}$$

$$S^2 = \frac{742500 - 624100}{25(24)}$$

$$S^2 = \frac{118400}{600}$$

$$S^2 = 197,33$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{197,33} = 14,05$$

2. Nilai Post-Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 1890 \quad \sum X^2 = 147100 \quad n = 25$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{1890}{25} = 75,6$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{25 (147100) - (1890)^2}{25(25-1)}$$

$$S^2 = \frac{3677500 - 3572100}{25(24)}$$

$$S^2 = \frac{105400}{600}$$

$$S^2 = 175,67$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{175,67} = 13,25$$

Lampiran 13

Prosedure Perhitungan Uji Normalitas Hasil Belajar

Pengujaian uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji liliefors, yaitu memeriksa distribusi penyebaran data berdasarkan distribusi normal.

Prosedur Perhitungan:

1. Buat H_0 dan H_a yaitu:
 H_0 = Tes tidak berdistribusi normal
 H_a = Tes berdistribusi normal
2. Hitunglah rata-rata dan simpangan baku data dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{950}{25} = 38$$

dan

$$S^2 = \frac{\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{25 (43700) - (950)^2}{25 (25-1)}$$

$$S^2 = \frac{1092500 - 902500}{25 (24)}$$

$$S^2 = \frac{190000}{600}$$

$$S^2 = 316,67$$

$$S = \sqrt{316,67}$$

$$S = 17,80$$

3. Setiap data X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus:

Soal Nomor 1

$$Z_{score} = \frac{X_i - \bar{X}}{S} = \frac{10 - 38}{17,80} = \frac{-28}{17,80} = -1,573$$

4. Menghitung $F(Z_i)$ dengan melihat tabel F (Z_i) dibawah yaitu:

$$Z_{score} = -1,573 \text{ maka } F(Z_i) = 0,05$$

5. Menghitung $S(Z_i)$ dengan rumus:

Soal Nomor 1

$$S(Z_i) = \frac{F_{kum}}{Jumlah\ Siswa} = \frac{4}{25} = 0,16$$

6. Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya yaitu:

Soal Nomor 1

$$F(Z_i) - S(Z_i) = 0,05 - 0,16 = -0,11$$

Harga mutlaknya adalah -0,11.

7. Apabila harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Dari soal pre-test pada kelas eksperimen harga mutlak terbesar ialah 0,133 dengan $L_{tabel} = 0,173$.
8. Untuk menerima atau menolak hipotesis nol, kita bandingkan L_0 ini dengan nilai L untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$. Kriterianya adalah terima H_a jika L_0 lebih kecil dari L_{tabel} . Dari soal pre-test pada kelas eksperimen yaitu $L_0 < L_t = 0,133 < 0,173$ maka soal pre-test pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji Normalitas Soal Pre-Test pada Kelas Eksperimen

No	Nilai (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)	
1	10	4	4	-1,57303	0,05	0,16	-0,11	
2	20	3	7	-1,01124	0,147	0,28	-0,133	
3	30	3	10	-0,44944	0,326	0,4	-0,074	
4	40	4	14	0,11236	0,56	0,56	0	
5	50	6	20	0,674157	0,773	0,8	-0,027	
6	60	5	25	1,235955	0,894	1.000	-999	
Rata- Rata	38	25					Lhitung	0,133
SD	17,8						Ltabel	0,173

Uji Normalitas Soal Post-Test pada Kelas Eksperimen

No	Nilai (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
1	70	4	4	-1,685	0,040	0,160	0,120
2	80	5	9	-0,705	0,227	0,360	0,133
3	90	10	19	0,274	0,637	0,760	0,123
4	100	6	25	0,912	0,912	1,000	0,089
Rata- Rata	87,2	25				Lhitung	0,133
SD	10,21					Ltabel	0,173

Uji Normalitas Soal Pre-Test pada Kelas Kontrol

No	Nilai (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)	
1	10	4	4	-1,573	0,061	0,160	-0,099	
2	20	5	9	-0, 826	0,198	0,360	-0,162	
3	30	4	13	-0,114	0,440	0,520	-0,080	
4	40	7	20	0,598	0,742	0,800	0,058	
5	50	5	25	1,310	0,921	1,000	0,089	
Rata- Rata	3,16	25					Lhitung	0,162
SD	14,05						Ltabel	0,173

Uji Normalitas Soal Post-Test pada Kelas Kontrol

No	Nilai (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)	
1	60	3	3	-1,932	0,026	0,120	0,094	
2	70	4	4	-1,177	0,106	0,200	0,094	
3	80	5	9	-0,423	0,326	0,400	0,074	
4	90	10	19	0332	0,637	0,720	0,083	
5	100	6	25	0,087	0,875	1,000	0,125	
Rata- Rata	75,6	25					Lhitung	0,125
SD	13,25						Ltabel	0,173

Lampiran 14

Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas Data Hasil Belajar

1. Pre-Test

Kelas Eksperimen

$$SD_1^2 = \frac{\sum X_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{N}}{(N-1)}$$

$$SD_1^2 = \frac{43700 - \frac{(950)^2}{25}}{(25-1)}$$

$$SD_1^2 = \frac{43700 - 36100}{24}$$

$$SD_1^2 = \frac{7600}{24}$$

$$SD_1^2 = 316,67$$

Kelas Kontrol

$$SD_1^2 = \frac{\sum X_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{N}}{(N-1)}$$

$$SD_1^2 = \frac{29700 - \frac{(790)^2}{25}}{(25-1)}$$

$$SD_1^2 = \frac{43700 - 24964}{24}$$

$$SD_1^2 = \frac{4736}{24}$$

$$SD_1^2 = 197,33$$

Sehingga diperoleh:

$$F_{hitung} = \frac{V_{terbesar}}{V_{terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{316,67}{197,33}$$

$$F_{hitung} = 1,604$$

Diperoleh $F_{tabel} = 1,984$. Dengan membandingkan kedua harga tersebut diperoleh harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,604 < 1,984$. Hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi varians data pre-test kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen.

2. Post-Test

Kelas Eksperimen

$$SD_1^2 = \frac{\sum X_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{N}}{(N-1)}$$

$$SD_1^2 = \frac{192600 - \frac{(2180)^2}{25}}{(25-1)}$$

$$SD_1^2 = \frac{192600 - 190096}{24}$$

$$SD_1^2 = \frac{2504}{24}$$

$$SD_1^2 = 104,33$$

Kelas Kontrol

$$SD_1^2 = \frac{\sum X_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{N}}{(N-1)}$$

$$SD_1^2 = \frac{147100 - \frac{(1890)^2}{25}}{(25-1)}$$

$$SD_1^2 = \frac{147100 - 142884}{24}$$

$$SD_1^2 = \frac{4216}{24}$$

$$SD_1^2 = 175,67$$

Sehingga diperoleh:

$$F_{hitung} = \frac{V_{terbesar}}{V_{terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{175,67}{104,33}$$

$$F_{hitung} = 1,683$$

Diperoleh $F_{tabel} = 1,984$. Dengan membandingkan kedua harga tersebut diperoleh harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,683 < 1,984$. Hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi varians data pre-test kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen.

Prosedure Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji t (Polled Varian). Karena kedua data kelas berdistribusi normal dan homogen, maka rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

hipotesis yang diuji dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PKn materi Keputusan Bersama di SDN 101870 Desa Sena.

H_a = Terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PKn materi Keputusan Bersama di SDN 101870 Desa Sena.

Berdasarkan perhitungan data hasil belajar siswa (post-test), diperoleh data sebagai berikut:

$$\bar{X}_1 = 87,20 \quad S_1^2 = 104,33 \quad n_1 = 25$$

$$\bar{X}_2 = 75,60 \quad S_2^2 = 175,67 \quad n_2 = 25$$

Dimana

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{87,20 - 75,60}{\sqrt{\frac{(25-1)104,33 + (25-1)175,67}{25+25-2} \times \left(\frac{1}{25} + \frac{1}{25}\right)}}$$

$$t = \frac{11,6}{\sqrt{\frac{2503,92+4216,08}{48} \times \left(\frac{2}{25}\right)}}$$

$$t = \frac{11,6}{\sqrt{140 \times 0,08}}$$

$$t = \frac{11,6}{\sqrt{11,2}}$$

$$t = \frac{11,6}{3,34}$$

$$t = 3,473$$

Dari perhitungan tersebut diketahui nilai $t_{hitung} = 3,473$. Kriteria pengujiannya adalah tolak H_0 jika nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. T_{tabel} diambil dari tabel distribusi t dengan taraf signifikan yang digunakan adalah $5\% = 0,05$ data $dk = n_1 + n_2 - 2 = 25 + 25 - 2 = 48$ menggunakan rumus excel yaitu = TINV (0,05; dk). Maka diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,708$.

Berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya maka dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel} = 3,473 \geq 1,708$. dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapa pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PKn materi Keputusan Bersama di SDN 101870 Desa Sena”.

Lampiran 16

Dokumentasi Kegiatan



Foto bersama kelas eksperimen



Pemberian Pre-test di kelas eksperimen



Penerapan materi di kelas eksperimen



Praktek musyawarah di kelas eksperimen



Praktek pengutipan suara



Kotak suara



Pemberian Post-test di kelas eksperimen



Pemberian Pre-test di kelas Kontrol



Penerapan materi di kelas kontrol



Praktek di kelas kontrol



Pemberian Post-test di kelas kontrol

Pemberian Test Validitas di kelas VI

